

INPUT MICROS
Revista mensual de actualidad
para usuarios de microordenadores
Año 3 - Número 27 Precio 375 Ptas.
28
28
15
16
JUEGOS FRESCOS DE VERANO
SUPERMAPA DE DEEP FOREST
MAPAS DE OBLITERATOR - BARBARIAN - PHANTIS
FIREBIRD - VAXOL - BATTLE OF PEGUS - XENON - MUNDO PERDIDO - MAD MIX GAME
Y NOTICIAS, ACTUALIDAD, TRUCOS, ASTUCIAS Y POKES
00027
8 480002 029018

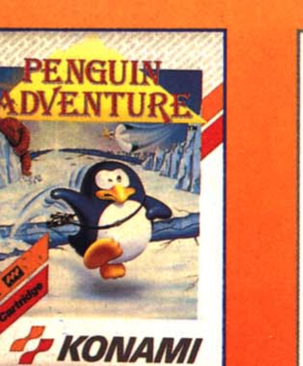




QUEMA LOS PRECIOS







HYPER SPORT 1	4.480 ptas.	ROAD FIGHTER	4.480 ptas.
HYPER SPORT 2	4.480 ptas.	KNIGHTMARE	4.480 ptas.
HYPER SPORT 3	4.480 ptas.	GOONIES	4.480 ptas.
YIE AR KUNG FU 1	4.480 ptas.	NEMESIS	4.480 ptas.
YIE AR KUNG FU 2	4.480 ptas.	PENGUIN ADVENTURE	5.230 ptas.
SKY JAGUAR	4.480 ptas.	Q-BERT	5.230 ptas.
GOLF	4.480 ptas.	MAZE OF GALIOUS	5.230 ptas.
TENNIS	4.480 ptas.	VAMPIRE KILLER (MSX 2)	5.600 ptas.
FOOTBALL	4.480 ptas.	METAL GEAR (MSX 2)	5.600 ptas.
BOXEO	4.480 ptas.	GAMES MASTER	5.600 ptas.
TIME PILOT	4.480 ptas.	F-1 SPIRIT	5.600 ptas.
SUPER COBRA	4.480 ptas.	NEMESIS 2	5.600 ptas.
BILLAR	4.480 ptas.	USAS (MSX 2)	5.600 ptas.
HYPER RALLY	4.480 ptas.	SALAMANDER	5.600 ptas.



VEN A VISITARNOS O MANDANOS ESTE CUPON A NDS. BRAVO MURILLO, 45. 28015 MADRID.

TITULO: ______ SISTEMA: ______ REVISTA: ______
NOMBRE Y APELLIDOS: ______ DIRECCION: ______
POBLACION: ______ PROVINCIA: ______
COD. POSTAL: ______ TEL.: ______ FORMA DE PAGO TALON BANCARIO ☐ CONTRARREEMBOLSO ☐

KONAMI ESTA DISTRIBUIDO EXCLUSIVAMENTE EN ESPAÑA POR SERMA SOFTWARE



DIRECTOR: Manuel Pérez
REDACTOR JEFE: Antonio Pliego
REDACCION: Jaime Mardones
REALIZACION GRAFICA: Didac Tudela, Nacho Feliu
COORDINADOR DE SOFT: Xavier Ferrer
MAPAS Y POKES: José Vila
CORRESPONSAL EN MADRID:
Eduardo Ruiz de Velázquez
COLABORADORES: Ramón Rabasó, Daniel C. Lepekhine, Javier de la Fuente, Xavier M. Vidal, José Escañuela, Manuel Martínez H., Juanma Ponce, Julio García, Irene Alcaraz.
FOTOGRAFIA: Joan Boada

INPUT MSX es una publicación de PLANETA-DE AGOSTINI, S.A.

GERENTE DIVISION DE REVISTAS: Sebastián Martínez
DIRECTOR DE ARTE: Luis F. Balaguer
PUBLICIDAD: INTERMEDIA, S.A. Gral. Moscardó, 5 - 3.ª A 28020 MADRID. Teléf. (91) 442 70 44
BUFETE DE AGENTES DE PUBLICIDAD, S.A.:
Lola Anechina
Plza. Alfonso X el Sabio, 7, 1.º, 4.ª
Barcelona. Teléf. (93) 347 59 00

FOTOMECANICA: UNGRAF, S.A.
IMPRESION: Sirven Grafic
c/. Gran Vía, 754-756. 08013 Barcelona
Depósito legal: B. 38.115-1986
SUSCRIPCIONES: EDISA
López de Hoyos, 141. 28002 Madrid
Teléf. (91) 415 97 12
REDACCION: Aribau, 185, 1.º
08021 Barcelona
DISTRIBUIDORA:
R.B.A. PROMOTORA DE EDICIONES, S.A.
Calle B, n.º 11. Sector B, Zona Franca
08004 Barcelona

El precio será el mismo para Canarias que para la Península y en él irá incluida la sobretasa aérea.
INPUT MSX es independiente y no está vinculada a los distribuidores del estándar.
INPUT no mantiene correspondencia con sus lectores, si bien la recibe, no responsabilizándose de su pérdida o extravío. Las respuestas se canalizarán a través de las secciones adecuadas en estas páginas.



AÑO 3 NUMERO 27 AGOSTO 1988

SUMARIO



LEGEND OF THE AMAZON WOMEN

He aquí un título rimbombante para un programa que no hace honor a tal, dada su lentitud de movimientos. Ahora, también hay que admitir que se trata de un programa del año 85 que Dro vuelve a reeditar.

En algún lugar desconocido por el hombre civilizado, dicen, o bien narran, que existe un grupo de mujeres (feministas desde luego) llamadas *amazonas*, nombre que proviene del río que discurre mansamente por las orillas de su poblado.

El *divertimento* favorito de las amazonas es acosar y cazar a los hombres que penetran en sus dominios selváticos. Sus presas humanas son tratadas como carne de cañón, esclavos; estos pobres seres pasan su vida acarreando con todos los duros trabajos que les otorgan, siempre, claro, bajo el peso del látigo de su patrona. La única posibilidad de libertad de estos esclavos es la deseada muerte.

Tu objetivo es luchar contra las amazonas, en los diez niveles de este programa. Por descontado el nivel de dificultad irá aumentando según en el que nos encontremos. Tendrás que derrotarlas, para así poder rescatar a tus amigos secuestrados. Las armas que éstas utilizarán van desde la típica cachiporra prehistórica a las flechas.

Cuando te aparezcan flechas verticales, significará que la amazona que se encuentra delante de ti está desarmada, mientras que si apareciera una cruz la mujer estaría en posesión de un arma.

OCEAN CONQUEROR

He aquí un simulador que no tiene nada que ver con los de vuelo; sí con algo francamente distinto, el de un submarino Polaris, al cual tendremos que manejar con suma pericia, pues, de no ser así, todas nuestras aspiraciones de victoria sobre el ordenador se irían al garete.

Descripción del manejo y uso de los componentes de este submarino:

En la parte superior de la pantalla, se muestra la zona de la superficie visible desde el periscopio.

La parte adyacente de debajo está repleta de los controles principales del submarino, y debajo de éstos se encuentran el radar y el sonar.

En la parte izquierda de la pantalla poseemos todos los controles de visualización de los diversos tipos de avería que podemos tener, desde una vía de agua hasta la falta de combustible.

Disponemos también de una serie de controles que nos permitirán tener un mapa, las coordenadas sobre las que nos hallamos, etc...

Panel principal de instrumentos:

BTTM: indica la profundidad del agua; la medida se da en pies.

PA: ángulo del periscopio.

MAGN: aumentos del periscopio.

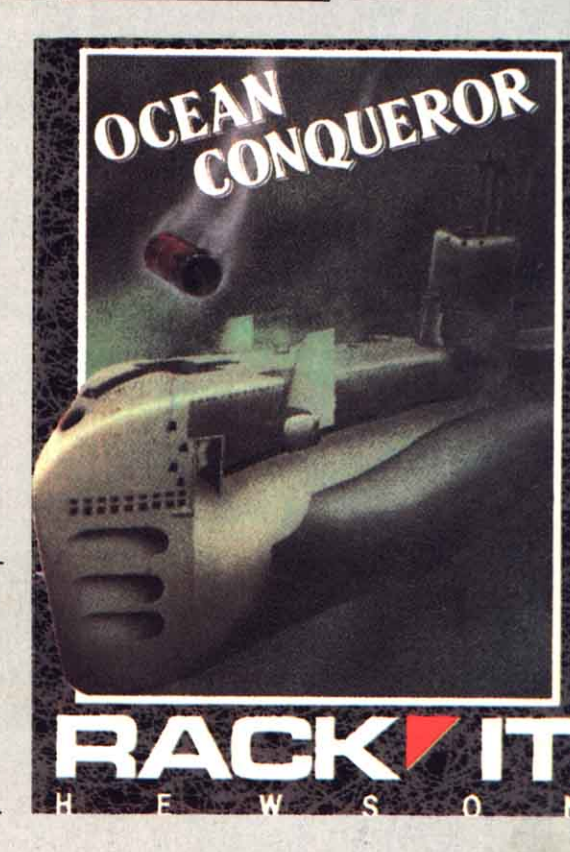
BRG: compás del rumbo a seguir.

RDD: timón de dirección.

VSI: control de velocidad.

Esperamos que os entretengáis con este interesante programa.

Título: OCEAN CONQUEROR
Firma: Hewson
Distribuid.: DRO Soft
Formato(s): Cinta cassette
Sistema(s): SPECTRUM, MSX
PVP: 595 pts.

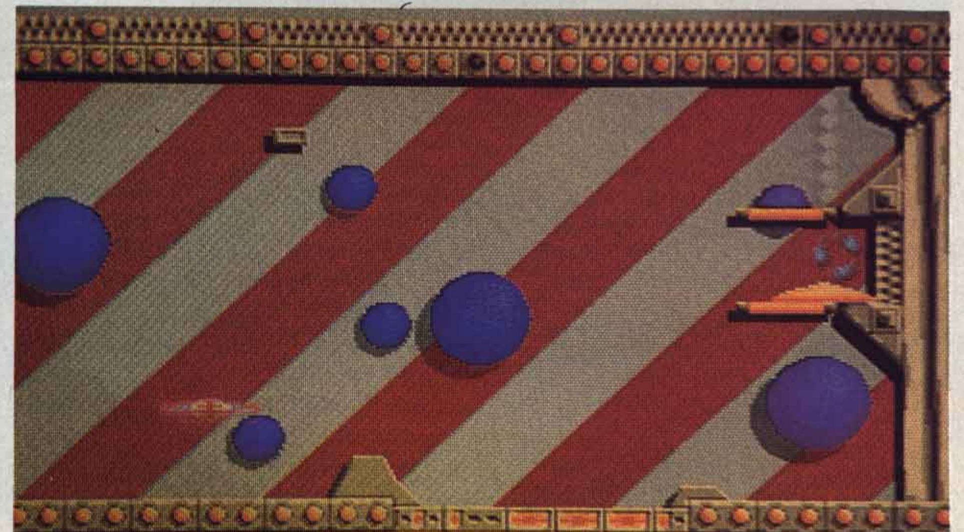


GO!

El catálogo de G0! (creado por la firma U.S. GOLD) crece de forma vertiginosa. De aquí a finales de año están previstas doce novedades en ATARI ST y siete en AMIGA, además de otras tantas para otros sistemas. De todas ellas destacamos los siguientes programas:



WIZARD OF WARZ. Aventura dirigida por iconos, en la que se mezcla un poco de arcade. El objetivo del programa es llegar a ser el gran mago del mundo.



BAD CAT. En 1984 los gatos de los suburbios de Los Angeles organizan sus propios juegos olímpicos.

DREAM WARRIOR. Arcade de naves en 3D, en el que en el más terrible futuro hebremos de luchar contra una secta satánica.

SIDE ARMS. Adaptación del célebre juego de arcade.

JINKS. Misión de exploración en el planeta Atavi.

COMMODORE AMIGA

El parque de programas disponibles en AMIGA ha crecido notablemente en estos últimos meses, sobre todo en Estados Unidos y el Reino Unido.

Actualmente, el COMMODORE AMIGA y el ATARI ST son dos de los mejores ordenadores domésticos en relación precio/calidad en cuanto a grafismo y sonido debido al potente chip de 16/32 bits de la familia MOTOROLA (MC68000).

Pero una razón de peso lastra al AMIGA en su despegue: el precio. Éste sigue siendo alto, factor gue perjudica tremendamente su competencia con el ST.

Gran parte de los recientes títulos aparecidos últimamente para AMIGA son programas que han aparecido meses (y en algunos casos un año) para el ST. Así, por ejemplo, encontramos por fin disponibles en AMIGA los fabulosos XENON, GOLDRUNNER y STARGLIDER. STARGLIDER-2 es esperado para finales de año en las versiones ST y AMIGA.

Otros ejemplos de últimas conversiones son los siguientes títulos: IMPACT, BAD CAT, ARENA, LEADER BOARD GOLF, WINTER GAMES, WORLD GAMES, KARATE KID-2, MARBLE MADNESS y MOUSETRAP. Además de los mencionados también han aparecido en AMIGA (simúltaneamente con SŢ o en exclusiva) títulos como GARRISON, CITY DEFENSE, DEFENDER OF THE CROWN, BARBARIAN, TERRORPODS, MINDWALKER, FAIRY TALE ADVENTURE, EIRE POWER, KARATE KING y MISSION ELEVATOR.





EL ST AVANZA

Los ordenadores ATARI ST han entrado con una increíble fuerza en nuestro país, desbordando todas las previsiones que se habían realizado.

Desde las Navidades pasadas, la compañía que dirige SAM TRAMIEL, ha vendido más de 8.000 unidades (entre modelos 520 y 1040) en el estado español.

Se prevé que a finales de año será el boom total que convertirá a ATARI en el número uno, tal y como sucede en otros países: Francia, Alemania o Inglaterra.

NUEVOS JUEGOS DE TOPO SOFT PARA EL MES DE SEPTIEMBRE

TOPO Soft lanzará a la venta tres nuevos juegos en septiembre. Sus títulos son: CHICAGO'S 30, TITANIC, y EMILIO BUTRAGUEñO FUTBOL.

El primero de ellos, CHICAGO'S 30, nos sitúa en la ciudad del mismo nombre, cuando los gángsters imponían su ley.

Para poner fin a esta situación deberemos acabar con el tráfico de alcóhol, principal fuente de ingresos de las bandas mafiosas. Esta misión nos hará movernos por el puerto de la ciudad, las afueras de la misma, su centro y, finalmente, el almacén clandestino donde esconden los maleantes las bebidas ilegales.

Ni que decir tiene que todo esto se desarrolla en un ambiente caliente, o sea, enemigos disparando a tope.

TITANIC nos reta a conseguir llegar hasta las profundidades del océano Artico, y penetrar en el famoso transatlántico allí hundido. Con esta intención, el profesor Urine ha inventado un traje de buzo capaz de aguantar las fuertes presiones que se producen a baja profundidad.

Llegar hasta el TITANIC supondrá recorrer grutas marinas llenas de monstruos y animales marinos terribles, tales como tiburones, rayas, etc.

Cuando hayamos conseguido entrar en el TITANIC también tendremos que luchar con tan fieros enemigos, y encontrar la sala donde se encuentra la caja fuerte para llevarnos las joyas y dinero que allí permanecen ocultas.

EMILIO BUTRAGUEñO FUTBOL ha sido creado, con la mejor intención, para aportar el máximo realismo en un juego basado en el denominado deporte rey.

Por ello en EMILIO BUTRAGUEñO FUTBOL podremos cometer faltas y, si no andamos con cuidado, ser expulsados del campo de juego.

TOPO Soft piensa conseguir un buen nivel de ventas con este programa, que va a ser comercializado para todos los ordenadores.

Nos comentaron también en TOPO que para el mes de octubre piensan lanzar un juego denominado CUADRIGAS.

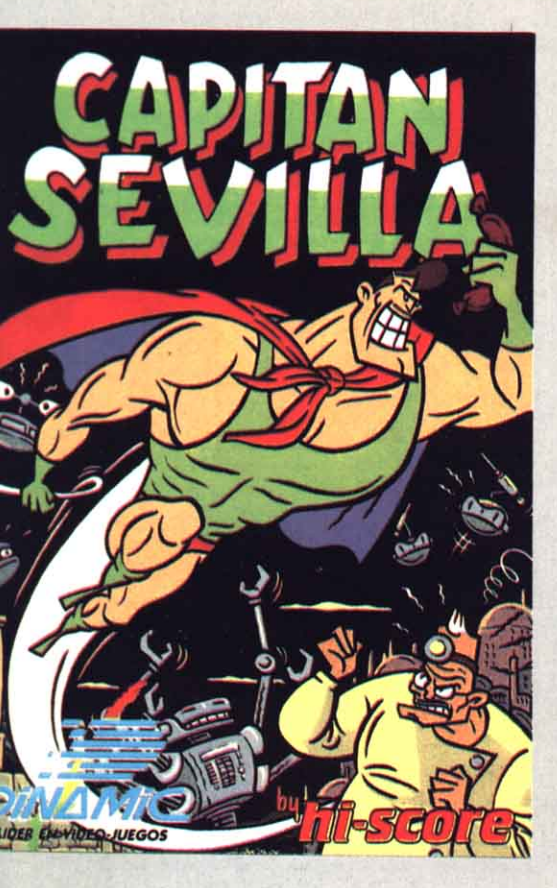
Dicho programa se basa en las carreras que con este tipo de carruaje se celebraban en la antigua Roma.

Acabar el primero la carrera sospechamos que no será cosa nada fácil, ya que los contrincantes intentarán impedirlo con sus tridentes y redes.

Por otra parte, parece ser que este programa posee varios tipos de "scroll", cinco exactamente, algunos de los cuales no están muy vistos hasta ahora.

Esperamos tener cuanto antes estas novedades para poder informaros con más detalle de ellas.





CAPITAN SEVILLA

CAPITAN SEVILLA es el último título que nos presenta la compañía de software DINAMIC, que, afortunadamente, va mejorando día a día.

En esta ocasión el protagonista es un simple carnicero de Sevilla que fue expuesto a una explosión nuclear que lo convirtió en un superhéroe un tanto peculiar.

Decimos que es un tanto peculiar ya que para que nuestro amigo el carnicero pase de estar en un estado normal al estado de superhéroe tiene que tomar una dosis de morcilla concentrada. Claro está que este poder no es indefinido y para poder seguir siendo un superhéroe tendremos que coger unas morcillas que encontraremos esparcidas a lo largo de la ciudad.

Como decíamos anteriormente, DINAMIC va adquiriendo prestigio día a día, como es un claro ejemplo el último programa que nos ha lanzado al mercado y que se encuentra en los sistemas SPECTRUM, AMSTRAD, MSX1-MSX2.

El programa en cuestión cuenta con una alta calidad gráfica que hace que éste sea más adictivo, pero desafortunadamente no todo pueden ser halagos, ya que los programadores de DINAMIC han conseguido que tras toda la ilusión del mundo en cuanto a la gran calidad del programa la tiremos por la borda en cuanto cargamos la segunda carga y procedemos a culminar el programa. Claro está que tras la calidad del juego tengamos ganas de ver el final y que éste sea un gran final, pero esto no es posible, ya que en una pantalla (la menos esperada) nos aparecerán unas letras diciéndonos:

Por falta de memoria no hemos podido continuar el programa. Otra vez será.

El gran final que todos esperábamos se convierte en una simple excusa de los programadores de DINAMIC, que, como dicen ellos, "otra vez será". Eso esperamos.

EL RANKING BRITANICO

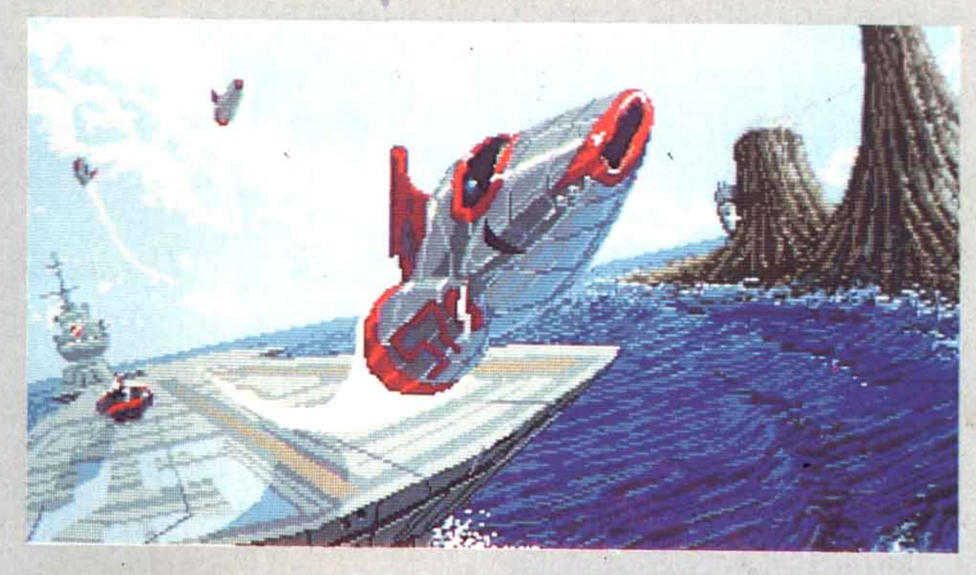
El mercado anglosajón de software está en un momento excelente, demostrado en su alto índice de ventas, sobre todo en C-64 y AMSTRAD CPC. Por el momento los mejores programas en ventas son los siguientes:

COMMODORE 64: STAR WARS, RENEGADE, CALIFORNIA GAMES, NEBULUS, GAME SET MATCH, PAPERBOY, THUNDERCATS, BUBBLE BOBBLE, ROAD RUNNER, SHOOT'EM UP CONSTRUCTION SET y GUNSHIP.

AMSTRAD CPC: GAME SET MATCH, STAR WARS, RENEGADE, THUNDERCATS, INDIANA JONES, LIVE AMMO, ROAD RUNNER, BARBARIAN, TAI PAN, PAPER BOY, COMBAT SCHOOL y SOLID GOLD.



ULTIMA HORA



OUT RUN ha batido todos los récords de ventas hasta el momento: 300.000 unidades, sin contar con la versión ST, aparecida hace poco tiempo.

Un enorme lote de novedades están ya disponibles en ATARI ST. Destacan entre ellas:

CARRIER COMMAND. Juego tridimensional que probablemente llegará a número uno.

E.0. Programa inspirado en el célebre NEMESIS.

DICK SPECIAL.

IMPOSSIBLE MISSION 2. El retorno a la acción de Elvin Atombender.

INFILTRATOR 2, ALTERNATIVE WORLD GAMES y VENOM STRIKES BACK. Programas de sobras conocidos (en otros sistemas), sobre los cuales no cabe decir nada.

Cuatro fabulosos programas de arcade "coin-op" (de salon recreativo) serán próximamente adaptados para ST y AMIGA. Son los siguientes: 1943, TIGER ROAD, STREET FIGHTER y BLACK TIGER.

ELITE, el famoso programa de estrategia-acción que en su día hizo furor en otros ordenadores acaba de aparecer para MSX.



SOFTWARE EN DIRECTO DEL JAPON

DOUBLE VISION
Diskette MSX-2 editado por la casa HARD.
DOUBLE VISION es un programa de tipo erótico para la segunda generación, pero sin ningún tipo de digitalizaciones como podría parecer, es decir, sólo gráficos.
Tiene dos opciones posibles: MOVING SCHOOL o STUDIO CUT.

EMMY II
Diskette MSX-2.
"STRIP POKER" a la japonesa elaborado a base de imágenes digitalizadas.

DAIVA
Cartucho 1Mb de la casa T&SOFT.
Versión MegaROM MSX-1/MSX-2 del conocido DAIVA (diskette MSX-2).
Historias cuarta y quinta de la saga, donde se mezclan de forma explosiva "masacramarcianos" y estrategia.

SUPER LAYDOCK, MISSION STRIKER
Excelente MegaROM MSX-1/MSX-2 editado por T&SOFT.
Continuación del célebre LAYDOCK, pero en este caso en cartucho.

POXEL 3
Diskette MSX-2 editado también por T&SOFT.
Programa de acción, concretamente de combates aéreos.

THE CHANGE OF THE DEVIL HUNGRY
Nuevo MegaROM MSX-2 SONY.
Superjuego de aventuras donde nos meteremos en la misma piel del diablo.

THE SEAL OF THE DEVIL
Diskette MSX-2 editado por la desconocida KOGADO STUDIO.

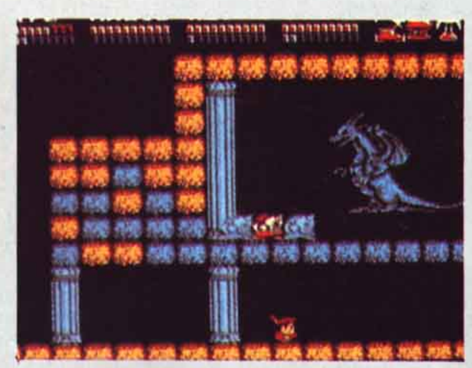
DRAGON SLAYER IV, DRASLEFAMILY
Soberbio cartucho de 2 Mb para MSX-2 de la casa FALCON.
El programa posee unos excelentes gráficos y una sensacional música, y en él deberemos luchar hasta la muerte con un terrible dragón por todo un inmenso laberinto.

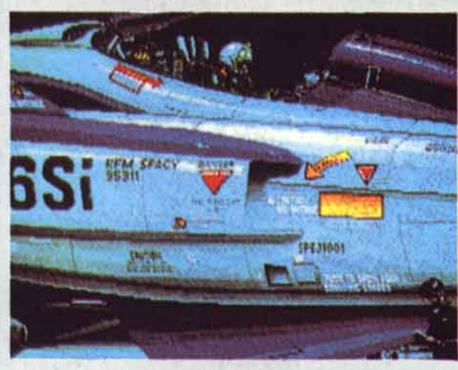




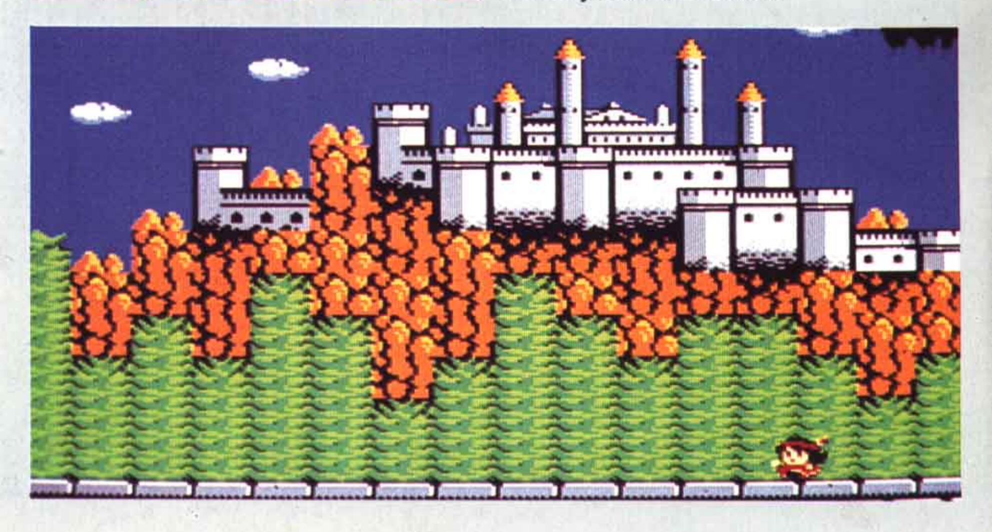








THE CASTLE OF ZARIOSTRO (ARSENE LUPIN)
MegaROM MSX-2 editado por TOHO CINEFILE SOFT LIBRARY (la misma casa que hizo el MONSTER'S FAIR).
Impresionante MegaROM donde deberemos salvar a la típica y tópica princesa de turno y conseguir el tan ansiado y buscado tesoro.



EL GRAN MERCADO FRANCES

En estos dos últimos años, Francia se ha convertido en uno de los líderes informáticos europeos.

El mercado galo de ordenadores ha crecido vertiginosamente y de forma espectacular, y prueba de ello son la aparición y consolidación de firmas tales como INFOGRAMES, UBI SOFT, ERE INPORMATIQUE, COBRA SOFT, LORICIELS y MICROIDS.

A continuación ofrecemos una lista de los últimos títulos en soft aparecidos y de los que próximamente saldrán al mercado.

INFOGRAMES.

BIVOUAC. Simulación deportiva de alpinismo y escalada, con todos sus preparativos y técnicas. La aventura tiene numerosos obstáculos (nieve, hielo, rocas, viento) que harán el camino intransitable. Disponible para ST, PC y AMSTRAD.

MARCHE A L'OMBRE. Original programa de aventura/acción. El objetivo del juego consiste en recuperar dos entradas de un concierto de música que han sido robadas. Para ordenadores ATARI ST, PC y AMSTRAD.

BOB MORANE. Tres programas (BOB MORANE JUNGLE, BOB MORANE CHEVALERIE, BOB MORANE SCIENCE FICTION) inspirados en el héroe creado por HENRI VERNES, donde en tres lugares y situaciones diferentes haremos frente a todo tipo de adversidades. Acaba de salir en el mercado un último título de la saga: BOB MORANE OCEAN. Están disponibles para ATARI ST, PC y AMSTRAD.

IZNOGOUD. Juego de aventura gráfica en el que deberemos encarnar al califa Iznogoud y cumplir con todas sus obligaciones. Disponible en PC, ST, COMMODORE y AMSTRAD.

UBI SOFT

TRIVIAL PURSUIT. Inspirado en el juego de sociedad del mismo nombre, estará sólo disponible para ATARI ST.

LE NECROMANCIEN. Programa de aventura interactivo para ATARI ST y PC.

ZOMBIE. Aventura gráfica donde tendremos que plantar cara a los muertos vivientes. ATARI ST y PC.

MASQUE. Aventura policíaca cuya acción y trama se desarrolla en Venecia. ATARI ST y PC.

Finalmente UBI SOFT anuncia la salidade DEJA-VU (Mindscape) para ATARI ST.

ERE INFORMATIQUE

BUBBLE GHOST. Arcade de infinidad de pantallas en el que habremos de controlar a un simpático fantasma (Pascalín) y a una burbuja de jabón (Luis P. y P.) entre las corrientes de viento. (ST)

L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD. Maravilloso y sorprendente programa de exploración intergaláctica con sorprendentes gráficos tridimensionales, movimiento y maravillosa música. Uno de los mejores programas existentes para ST, AMSTRAD y AMIGA.

OXPHAR. Juego de aventura en el que se nos propone descubrir un complicado enigma.

COBRA SOFT

TURLOGH LE RODEUR. Encontrar el objeto mágico de turno y librar al reino de las invasiones bárbaras es nuestro objetivo primordial. ATARI ST, AMSTRAD y PC.

También se encuentran disponibles LA MARQUE JAUNE (AMSTRAD y ST), MEURTRES EN SERIE y HMS COBRA para ST.





LORICIELS

Dicha firma ha sacado al mercado FORTERESSE (PC y AMSTRAD), MISSION y KARMA para PC, así como un INTERPRETE de C para ATARI ST.

MICROIDS

SUPER SKY. Magnífico simulador de esquí con diferentes pruebas. Este xcelente programa se encuentra disponible para ATARI ST, AMSTRAD y PC.

GP 500. Circuitos y carreras de motos en 250 cc. Las versiones COMMODORE 64, ATARI ST y PC ya se encuentran disponibles.



MAS NOVEDADES EN MSX

Un lote importante de novedades en MSX acaba de hacer su aparicion:

CRAZY CARS. Conversión de la famosa carrera automovilística de la casa francesa TITUS que causó en su día furor en ATARI ST y AMIGA. Cartucho MSX1/MSX2

PLAY HOUSE STRIP POKER. Emocionante strip póker para MSX-2. Disponible también para PC, ATARI ST y AMIGA. Diskette EUROSOFT para MSX-2.

FINAL COUNTDOWN. Versión para MSX-2 del famoso FLIGHT DECK II. Diskette MSX-2. En nuestro país lo comercializa MCM.

THE HUNT FOR RED OCTOBER. Simulador de submarino y de estrategia naval, por fin convertido para MSX en cassette.

THEXDER. Aunque este programa no sea nuevo, sí lo es el que aparezca en cassette y distribuido por AACKOSOFT.

ROMANCIA. Cartucho MegaROM MSX-2 de PACK IN VIDEO.

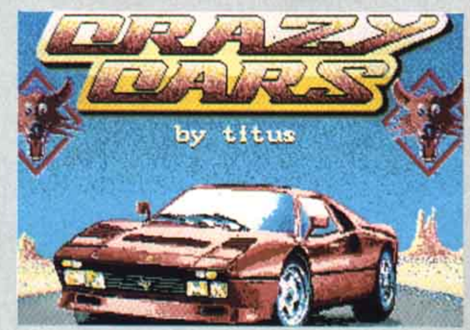
HYDLIDE-3. Continuación de HYDLIDE pero en cartucho de 4 MEGAS.

ANDROGYNUS. Cartucho MegaROM MSX-2 de la desconocida casa TELENET. Distribuido en España por SERMA.

KING'S VALLEY 2. MegaROM KONAMI. Segunda parte del tipo a las que nos tiene acostumbrados KONAMI.

PARODIUS. MegaROM KONAMI. Programa que reune en una aventura espacial a todos los héroes KONAMI: el pingüino (PENGUIN ADVENTURE), el samurai (SAMURAI), los molai (estatuas de la Isla de Pascua -NEMESIS, PIPPOLS, NEMESIS 2-).

Finalmente, os comunicamos que acaban de aparecer en el mercado nipón un nuevo BASEBALL de KONAMI, así como una nueva versión del GAME MASTER, mientras que, parece ser, programas como GRYZOR, IRON HORSE, SHAOLIN ROAD O JAIL BREAK no aparecerán de momento (nunca se sabe) en MSX.







LA CONSOLA SEGA

SEGA mantiene una dura competencia con NINTENDO y NEC por imponer su consola de videojuegos. Recordemos que, desde hace más o menos un año, las consolas de videojuegos han vuelto a resurgir explosivamente, alcanzando un gran éxito en países como Estados Unidos, Japón o Francia.

Tal y como subrayamos, SEGA está manteniendo una dura lucha con su rival más directo, es decir, con NINTENDO, por apoderarse sobre todo del mercado europeo.

Así, SEGA posee actualmente una lista de unos 30 cartuchos para su consola, lista que se verá incrementada durante todo este año 1988 con unos 40 títulos más que serán próximamente importados.

Una buena parte de dichos títulos serán conversiones de arcades de máquinas recreativas (alias *coin-op*), como, por ejemplo, AFTER BURNER. Pero el gran bombazo será la salida al mercado de nuevos cartuchos para las gafas 3D-SEGA, como MISSILE DEFENSE 3D o SPACE HARRIER 3D. Cabe destacar el lanzamiento de una nueva pistola, la RAPID FIRE LIGHT PHASER, que sustituirá a la antigua.

A continuación os damos una breve lista de títulos disponibles para la consola SEGA:

F-16 FIGHTER, MY HERO, TEDDY BOY, GHOST HOUSE, TRANSBOT, SUPER TENNIS, ASTRO WARRIOR/PIT, POT, BLACK BELT, CHOPLIFTER, ENDURO RACER, THE NINJA, WONDER BOY, WORLD GRAND PRIX, WORLD SOCCER, ACTION FIGHTER, ALEX KIDD IN MIRACLE, WORLD, FANTASY ZONE, GANGSTER TOWN, GREAT GOLF, PRO WRESTLING, QUARTET, SECRET COMMAND, SHOOTING GALLERY, ZILLION, MISSILE DEFENSE 3D, OUT RUN, ROCKY, SPACE HARRIER, ZAXXON 3D.

Y próximamente:

AFTER BURNER (combate aéreo inspirado en la máquina recreativa del mismo nombre);

ALIEN SYNDROME (laberinto 3D, lleno de arcade y acción);

SUPER WONDER BOY (continuación y segunda parte de WONDER BOY);

GREAT BASEBALL (imponente simulador de béisbol);

GREAT FOOTBALL (fútbol americano);

GREAT BASKETBALL (el título lo dice todo...);

SPORTS PAD FOOTBALL (versión evolucionada de GREAT FOOTBALL);

GREAT ICE HOCKEY (simulador de hockey sobre hielo);

MAZE HUNTER (cartucho 3D de arcade acción);

GREAT SOCCER (fútbol europeo).

Y otros programas como BLADE EAGLE 3D, PARLOUR GAMES, RAMBO/FIRST BLOOD, GLOBAL DEFENSE, AZTEC ADVENTURE, KUNG-FU KID, CUBE ZONE, GHOSTBUSTER, ALEX KIDD, PENGUIN LAND, WARRIOR'S QUEST, etc.

LA CONSOLA NINTENDO

La consola NINTENDO es la que se reparte con SEGA el mercado en el mundo de las consolas de 8 bits.

Para el presidente de NINTENDO en EEUU, 1988 será el año en que se consolidará definitivamente dicha consola como número uno.

Las cifras de 1987, en comparación con las de su anterior 1986, son muy positivas, y hablan por ellas mismas: un 150% de crecimiento en el mercado americano, un 200% de aumento en ventas y el 70% del mercado de consolas de juegos.

Del último programa aparecido en el mercado, THE LEGEND OF ZELDA, han sido vendidos más de un millón de ejemplares en un mes.

Recordemos que GRADIUS (el célebre NEMESIS) posee el récord con cinco millones.

Siete nuevas firmas desarrollarán sus programas para la consola NINTENDO. Entre ellos destacan KONAMI, TAITO, JALECO, BRODERBUND, MINDSCAPE, etc.

Actualmente dicha consola posee títulos de gran talla, como por ejemplo: BALLOON FIGHT, CLU-CLU-LAND, DONKEY KONG, DONKEY KONG JR, DONKEY KONG 3, EXITEBIKE, GOLF, KUNG-FU, MARIO BROS, MACH RIDER, PROWRESTLING, POPEYE, PINBALL, SLALOM, SUPER MARIO BROS, SOCCER, TENNIS, URBAN CHAMPION, VOLLEY BALL, WRECKING CREW, ICE CLIMBER, PINBALL,...

Después de los éxitos obtenidos con THE LEGEND OF ZELDA y MIKE TYSON'S PUCH-OUT, NINTENDO tiene preparados nuevos títulos:

ZELDA II. Continuación de THE LE&END OF ZELDA.

DRAGON WARRIOR. La versión americana del programa de MSX "DRAGON QUEST".

PRO-AM RACING. Programa de carreras de coches con 32 circuitos diferentes.

ICE HOCKEY
THE SUPER RALLY
GOLGO 13
TERRA CRESTA
GAUNTLET
DOUBLE DRAGON
CHESTERFIELD
ARGINA'S PROPHECY
INDIANA JONES
CITY CONNECTION
PROPHECY

REVISTA DE SOFTWARE



EL MUNDO PERDIDO

Como todos los años por aquellas fechas, Peponcio Billa, protagonista de nuestra historia, se encontraba en el campo cazando lepidópteros silvestres y otras zarandajas por el estilo. Sudoroso y cansado de trotar todo el día de un lado a otro sin encontrar bicho insectil viviente que llevarse a su frasco de formol, decidió reposar y posteriormente explorar la caverna que había encontrado detrás de unos arbustos. Tras unos minutos de sosiego y calma decidió, valientemente, adentrarse en las negras profundidades de la gruta.

Armado, si se puede llamar así, de tan sólo una pequeña linterna recorrió durante bastante tiempo los húmedos pasadizos que componían el laberint pétreo de la cueva... El final del camino le deparó una sorpresa mayúscula: una gran puerta de dorado metal se alzaba ante él. Parecía incrustada en la roca, inamovible, pero al llegar a tocarla con sus dedos ésta se abrió sigilosamente, sin ruido. Peponcio Billa no tenía miedo y sin pensarlo dos veces avanzó hacia lo misterioso.

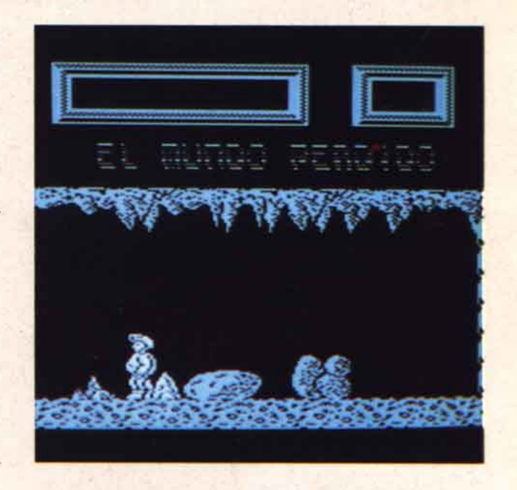
El juego consta de tres partes bien diferenciadas: la gruta superior, la caverna inferior y la base alienígena enemiga.

En las grutas superior e inferior deberemos encontrar las partes del interruptor que activan el mecanismo de transporte hacia la base.

El interruptor se halla dividido en cinco piezas distintas, desperdigadas por los tenebrosos laberintos.

Por los diferentes escenarios encontraremos todo tipo de enemigos, así como algunas ayudas. Cuando tengamos al completo el interruptor iremos en busca del vehículo que conduce a la base enemiga, donde hay que buscar y destruir el ordenador central. Hecho esto regresamos con el transportador a la gruta inferior, subimos la superior,y comenzamos a desandar camino hasta llegar al inicio de la aventura. Todos estos últimos pasos se han dar en un tiempo determinado puesto que si no lo hacemos así, moriremos aplastados por el derrumbe de la cueva.

Título: MUNDO PERDIDO
Firma: TOPO SOFT
Distribuid: ERBE Software
Formato(s): Cinta cassette
Sistema(s): MSX, Spectrum, Amstrad
P.V.P.: 875 pts.



BREAKER

Éste es otro de los múltiples programas rompeladrillos que están proliferando, actualmente, como moscas. Este se libra de la quema por contener algunas innovaciones que lo hacen más adictivo que los restantes. Una de ellas, por no decir la principal, es que pueden "romper muros" dos jugadores a la vez, uno con cada paleta (superior o inferior, a elegir). Otra es el efecto de scroll de la pelota cuando sube: dicho scroll irá avanzando verticalmente hacia arriba haciendo que los gráficos no sean estáticos y siempre cambien.

También posee una opción de centrado de pantalla por si nuestro monitor no la tiene.

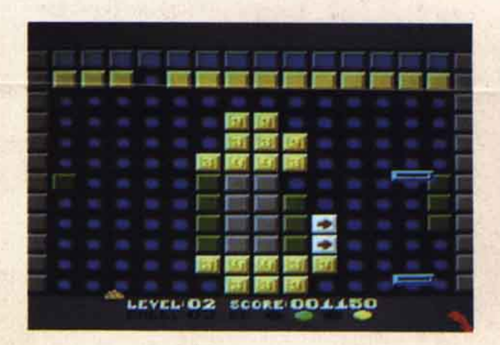
Cabe destacar la posibilidad de juego con raton (existen muy pocos programas que la utilizen).

El "machaca-tochanas" consta de cien niveles y cada uno más difícil que el anterior. A lo largo del recorrido encontraremos ladrillos cuyo interior contiene una bola de color (rojo,amarillo,verde y azul). Con dichos colores podemos conseguir una vida extra. ¿Cómo?. Muy fácil. Sólo hay que completar cuatro cuadrados situados en la parte inferior de la pantalla con las cuatro bolas de colores. Pero si tenemos la bola de un determinado color y antes de llenar las cuatro casillas vuelves a darle al mismo color, éste desaparecerá y habremos de cogerlo de nuevo.

También nos encontraremos por el camino con una serie de teletransportadores. Introduciéndonos en ellos avanzaremos un poco, según el tipo de transportador, librándonos de una serie de obstáculos bastantes difíciles.

Cabe resaltar, al finalizar la partida, el efecto de "zoom" ampliado (llega a ocupar toda la pantalla) del rótulo de GAME OVER.

Título: BREAKER
Firma: RADAR Soft
Formato(s): Diskette 3 1/2
Sistema(s): MSX-2





CABBAGE PATCH KIDS

Este programa sería uno de tantos si no fuera por ser un "remake" (segundas partes nunca fueron buenas) del simpático ATHLETIC LAND, aunque en esta ocasión llevamos como compañera a una niña ansiosa de emociones por un parque infantil.

Pero no hemos de dejarnos seducir por el sitio en cuestión, ya que está plagado de infinidad de peligros que saldrán a nuestro paso, teniéndolos que esquivar: piedras, cajas, muelles, pelotas saltarinas, pececillos de colores,... los mismos objetos que configuran la dificultad en ATHLETIC LAND.

Esta, llamémosle, continuación sólo difiere de su antecesora en los gráficos (del personaje y de la pantalla). Una pizpireta niñita a la que se puede cambiar de atuendo, peinado, vestido y nombre (a través de una serie de menús) es la pobre (en su doble sentido) protagonista de la aventura.

Pero aún con estos "alicientes", es un programa sin gancho ni gloria que pensamos jamás se comercializará en nuestro país. Para segundas partes, la del KING'S VALLEY-2, que pronto comentaremos en INPUT MICROS.

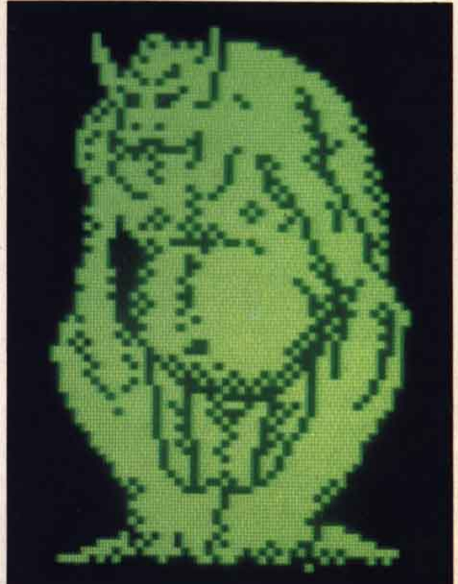
Título: CABBAGE PATCH KID
Formato(s): Cartucho ROM
Sistema(s): MSX-1

GAME OVER

La furia y el caos llegaron con su sonrisa. Hoy, parsecs después, todo sigue igual que cuando supimos quién y qué era: vivimos en un universo vil y cruel dominado por la ambición cegadora. Yo, Tonicus Ogeilp IV, antaño Presidente de la Confederación de los Planetas de Carina 2049, he visto, vivido y sufrido en propia carne el anochecer y advenimiento de esta era de horror y barbarie.

Todo empezó por la ingenuidad y estupidez de unos cuantos hombres (me cuento entre ellos) que, movidos de buena fe y sin advertir su avaricia, confiamos en Ella. Belleza, inteligencia, seducción, entera confianza. Aquello fue el principio del fin del Consejo. Infinidad de sabios, filósofos, gentes de bien, nos advirtieron de sus intenciones, pero nada: sonreímos e hicimos caso omiso a sus comentarios. Su meta final era conseguir el poder de la Confederación y autoproclamarse Emperatriz.

Poco a poco, a través de infamias y traiciones, fuimos sucumbiendo. Unos murieron a manos de sus seguidores, otros fueron eliminados en sus propios hogares por la guardia pretoriana, que Ella, Atirag-Ram, había creado; muy pocos logramos escapar de la muerte y de la destrucción sistemática, de tal suerte que el único que resta con vida actualmente, del Senado Confederal, es éste que os habla: Tonicus Ogeilp IV. Todo acaeció muy rápido. La hoy Emperatriz Atirag-Ram, tan fría y calculadora como su belleza, se rodeó de un ingente número de fieles guerreros cibernéticos que jamás osarían rebelarse contra Ella. Para mandar esta legión de



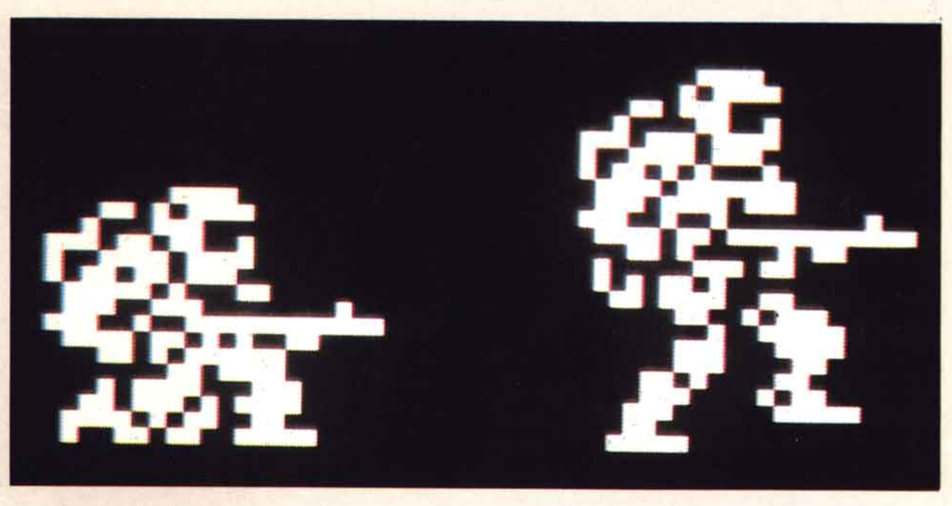
cyborgs, mitad hombres, mitad robots, fue creado, por un grupo de científicos corruptos al servicio de la rebelión, CADID-XXI.

Capturado meses después por comandos de la resistencia, fue reprogramado (por Naoj Lenam) para actuar en las filas, hoy en la sombra, del Senado Confederal.

Aunque siempre he sido un hombre pacífico, no amigo de la beligerancia, he tenido que aceptar la lucha para acabar de una vez con este despótico gobierno. CADID-XXI es nuestra única arma y oportunidad para llegar a tal fin. Espero que un día —yo no lo veré— vuelvan la paz y la libertad a la Confederación de Planetas de Carina 2049.

(Fragmento del *Diario* de Tonicus Ogeilp IV, ex Presidente de la Confederación de Planetas de Carina 2049).





EL PROGRAMA

Como es habitual en DINAMIC este juego consta de dos partes diferentes. Cada una se carga por separado y sólo podremos acceder a la segunda una vez que hallamos acabado con la primera.

El planeta prisión HYPSIS.

Aquí son traídos los prisioneros rebeldes al Imperio, para que trabajen en la factoría de lipo-telurio, sustancia básica para el funcionamiento de los guerreros cibernéticos, aunque su alta radioactividad y virulencia hace que los que estén en contacto con dicho elemento mueran en apenas 0.012 centuro-quarks. También, por el mismo motivo, es el cuartel general y de reaprovechamiento sistematizado de los cibernéticos.

Nuestra misión consistirá en introducirnos en HYPSIS y eliminar al máximo de enemigos que encontremos por el camino, apoderándonos de sus armas y destruyendo el resto. Por desgracia, y debido al lipo-telurio, existen innumerables seres mutantes sumamente peligrosos y traicioneros. Pero no nos preocupemos puesto que CADID-XXI conoce todos los trucos de sus adversarios y va perfectamente equipado. Asimismo, contamos con la ayuda del lipo-telurio, que ionizado con nuestra arma, puede darnos un pequeño campo de energía protector contra las ráfagas y disparos enemigos.

Pasada la fase obtendremos la clave que nos abrirá la puerta al siguiente nivel. Dicha clave es la 65535.

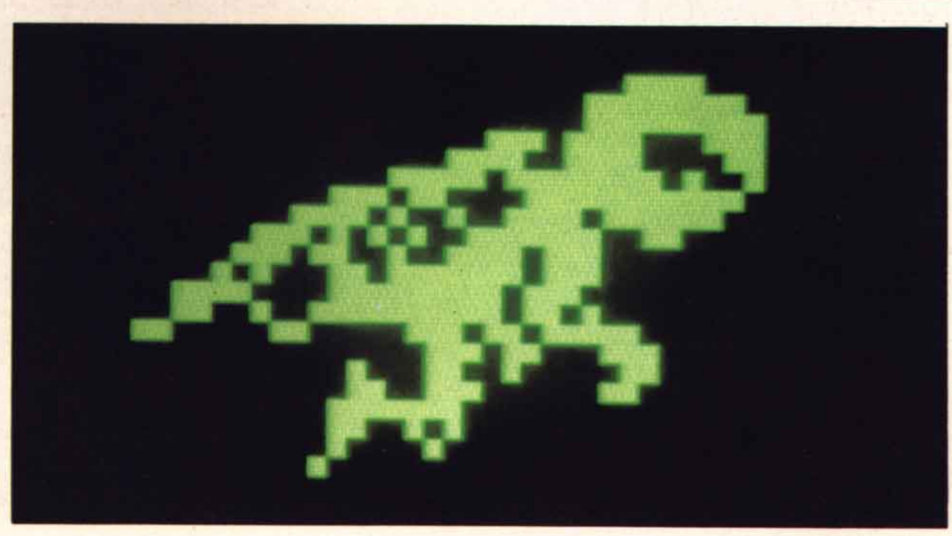
El Palacio Imperial.

Construído en el más hostil de los planetas del Nuevo Imperio de Atirag-RAM, el palacio se alza como un verdadero bastión defensivo ante la raza aborigen del planeta.

Inaccesible por el cielo debido a la cúpula protectora que lo abriga tanto de las inclemencias atmosféricas como de los posibles enemigos, y rodeado por ingentes criaturas alienígenas, apostadas allí para preservar el paso a cualquier intentona rebelde, hacen de la entrada al castillo un esfuerzo sobrehumano. Una vez dentro de la fortaleza, lo primero que haremos será destruir al fiero guardián electrónico Joanon que todo lo ve. Para salvar a éste monstruo de cualquier intento de destrucción, la malvada Atirag-RAM, hizó construir clones de dicho sistema de alerta. Por lo tanto, deberemos encontrar al verdadero JOANON y eliminarlo quedándonos con su escudo protector. Conseguiremos su destrucción disparando repetidamente a sus tentáculos oculares, hasta que comienzen a brillar, momento en el cual morirá.

Su escudo protector nos permitirá atravesar El ojo del Ciclope, guardián celoso de la cámara real. Una vez en ella atisbaremos una caja, la caja de Pandora, por la que saldrán innumerables mutantes de todo color y toda forma. Una laguna hará que nos hundamos y vayamos a parar a un habitáculo oculto. En él encontraremos a un bicho horripilante, DAN-YEL, un demonio venido de las tinieblas... Un rápido reflejo, un disparo preciso, y a otra cosa mariposa. GAME OVER y el juego se ha terminado.

Título: GAME OVER
Firma: Dinamic
Distrib.: Dro Soft
Formato(s): cinta cassette
Sistema(s): MSX, Spectrum, Commodore y Amstrad
PVP: 875 pts.



SCRAMBLE FORMATION

"¡Emergencia! ¡Emergencia! ¡Japón está sufriendo una invasión extraterrestre!... ¡A sus puestos de combate!". Demasiado tarde. La mayoría de cazas y cuatrimotores de combate yacen en sus hangares destruidos o inutilizados. Sólo queda un portaviones, escondido en una base secreta, con todo el equipamiento aéreo apto para la lucha. La Tierra, en estos momentos críticos de invasión, ha de permanecer unida si quiere derrotar a las avanzadillas alienígenas.

Pilotos de todo el mundo se reúnen en Washington. Las decisiones han de ser unánimes, la lucha por la supervivencia comienza. Pronto los extraterrestres emprenderán su ofensiva final de conquista, pero para ello, antes deberán derrotar y destruir a la nación tecnológicamente más avanzada del planeta: Japón.

La única solución factible es destacar en dicho país una fuerza de choque que aniquile los invasores galácticos: para eso se cuenta con la SCRAMBLE FORMATION (formación de ataque) una unidad de élite especializada en aniquilar todo lo que se ponga por medio.

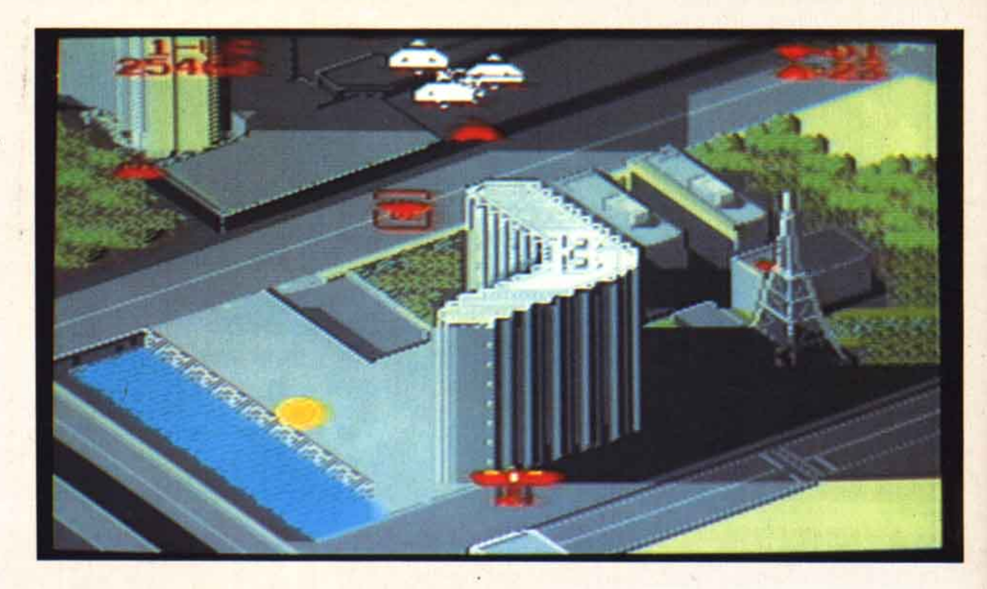
"Informe a los pilotos de los prototipos de comabte. STOP. Próxima reunión en Tokio. STOP. Dentro de dos días. STOP. Naves preparadas para la misión de limpieza. STOP."

LA AVENTURA.

Consistirá simple y llanamente en limpiar de intrusos galácticos todo el territorio nipón, contando para ello con la nave experimental y de algunas ayudas que nos proporcionará la resistencia en determinados trayectos del recorrido.

Las características principales del programa residen en su memoria, es decir, en la innovación que supone disponer de un cartucho megarom con 2 Mb (2 Megabits 256 KB): mejores gráficos, mayor movimiento y una incomparable música de fondo. Aunque los paisajes (gráficos) de fondo son insuperables, los sprites de las naves (propia y alienígenas) no son realmente impactantes, más bien diríamos sencillos.





Al inicio de la partida, la nave que comandamos se nos mostrará haciendo piruetas antes de empezar a masacrar de lo lindo a los enemigos que vayamos encontrando por las diferentes ciudades japonesas. Estos, aparte de sus naves de combate poseen vehículos motorizados blindados disparadores de misiles tierra-aire. Pero en el juego no todo son dificultades: existen escuadrones enemigos que llevan capturados (aunque no se les vea) prototipos de la SCRAMBLE FORMATION. Para liberarlos sólo hace falta aniquilar todas las naves que componen el escuadrón enemigo y el prototipo se nos sumará a la retaguardia, incrementando nuestra potencia de fuego.

El juego se puede dividir en varios niveles, cada uno de ellos con una táctica ofensiva y defensiva a seguir, por ejemplo, pasada la primera ciudad nipona podemos conseguir ayuda (de la resistencia) y una vida extra. Más de una vez, nos veremos metidos de lleno en extrañas nubes, no hay de qué preocuparse, bajo esas capas de agua condensada no se esconden ningún peligro, durante breves instantes estaremos a salvo de los ataques de los misiles tierra-aire. Pero atención a las cápsulas foráneas que lanzan los aire-aire.

Entre la confusión generada por un ataque y otro podemos encontrarnos con naves-nodriza alienígenas que deberemos destruir disparándoles a las toberas de propulsión.

Existen diferentes tipos de formación:

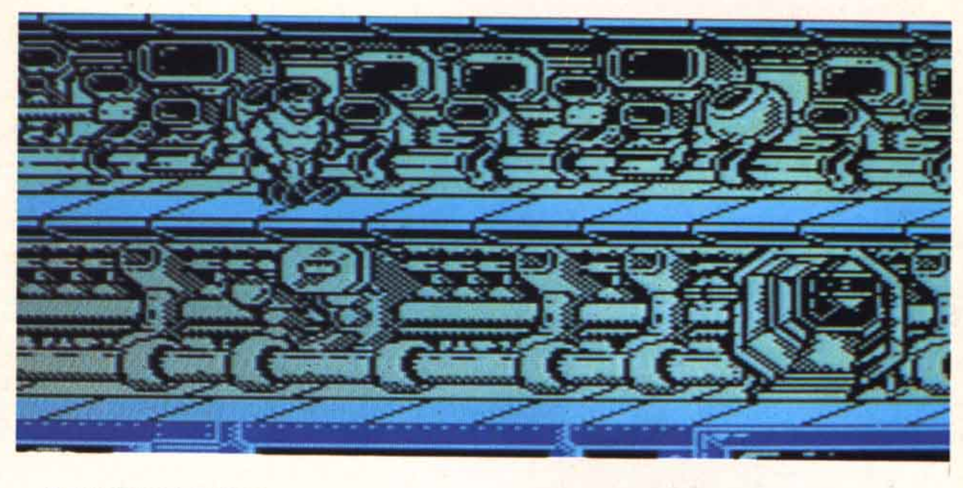
-SCRAMBLE FORMATION de misiles aire-tierra y ráfagas láser. Es la más sencilla pero no por eso la más segura, los escoltas se situarán disparando en fila india detrás nuestro.

-SCRAMBLE FORMATION de ráfagas láser. Sólo dispara misiles aire-aire y los escoltas se colocan de la siguiente manera: si tenemos uno se colocará detrás nuestro, si existen dos uno a cada lado pero situados en la parte posterior y si hay tres o cuatro completan la formación.

-SCRAMBLE FORMATION de misiles. Esta táctica sólo permite tirar misiles aire-tierra, colocándose la escolta de la siguiente forma: si un escolta, parte posterior; si dos, uno en cada lado; tres, dos a los lados y uno en posición de vanguardia; y cuatro, cada uno situado en un punto cardinal (N,S,E,0).

Título: SCRAMBLE FORMATION
Firma: TAITO
Formato(s): Cartucho MegaROM 2 Mb.
Sistema(s): MSX-2

FREDDY HARDEST



F.H. es un entretenido programa dedicado a los expertos del joystick o teclado. Éste, se divide en dos partes (doble carga) totalmente diferentes siendo el código de acceso a la segunda el 897653.

LA HISTORIA.

Freddy, un distinguido piloto de la Confederación Interestelar, salió (hace de eso mucho tiempo) en misión rutinaria de inspección, después de haber practicado el "halterovidrio" con sus camaradas del cuerpo en la cantina sideral y olvidándose del lema de la academia, que todo buen cadete del espacio debiera cumplir "Si bebes no pilotes".

Haciendo caso omiso de la recomendación, chocó contra un planetoide despistado, estrellándose sobre su inhóspita superficie.

PRIMERA FASE.

El nivel consiste en recorrer la parte desolada del asteroide evitando los ataques de los enemigos que pululan y habitan en él, destruyéndolos con la pistola láser.

Al llegar al final del recorrido hemos de saltar y entrar en el pasadizo que conduce al siguiente nivel.

SEGUNDA FASE.

El escenario es el interior de la base alienígena, siendo el objetivo final "tomar prestado" un ovni enemigo y salir pitando del planetoide hasta ahora desconocido. Pero hasta llevar a buen término la misión, buscaremos diversos ordenadores a los que deberemos sacarles la máxima información posible. Para ello, poseemos un diskette donde guardaremos todo lo que nos digan.

Varios ordenadores se hallan fuera de servicio, algunos confirmarán el nombre del piloto (extraterrestre) de la nave (roja, amarilla, verde,azul,..) siendo los puestos de mando totalmente aleatorios, otros activarán la opción de hiperespacio de las naves, y en unos pocos dejaremos las células nucleares (que son el combustible) colocándolas finalmente en la nave escogida.

Una vez tengamos todos los nombres de los pilotos, las células nucleares y esté el hiperespacio activado, podremos escapar de la árida roca del espacio.

Título: FREDDY HARDEST
Firma: Dinamic
Distribuid.: Dro Soft
Formato(s): Cinta cassette
Sistema(s): MSX-1/MSX-2, SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
P.V.P.: 875 pts.

ZANAC-EX

"Piloto a torre de control. Penetrando en área de guerra del planeta Zanac."

"Torre de control. Recibido. Radar despejado. Ningún enemigo a la vista."

"Piloto a torre de control. ¿Despejado?. A ver si arreglan esa chatarra. Estoy divisando una manada de sierras volantes."

"Torre de control. ¿Se ha vuelto loco?. Hágase una revisión médica, que es gratis."

"Piloto a torre de control. Problemas a bordo. Se estan comiendo el alerón, la rueda delantera y el bote de 3 en 1."

"Torre de control. Écheles un filete de hormigón."

"Piloto a torre de control. No será necesario. A una sierra se le ha metido un tornillo entre los dientes."

"Torre de control. Aproveche y vuelva a casa."

"Piloto a torre de control. Retorno imposible. Daños muy graves. Me parece que me la pego, que me la pego, que me la... ¡CRAS! ¡PLOF! ¡CRONCH!"

"Piloto a torre de control. ¡Me la pegué!"

"¡Uoaaay! ¡Que rollo de película! Cambia de canal, Pepe, a ver que anuncian."

"¿Ha subido la pechuga de pollo? ¿Está el chorizo por las nubes?. Contra espasmos, neurosis, rabia o insomnio: ZANAC-EX, el calmante que le dejará "extupefacto" de placer. Lea INPUT MICROS antes de usarlo. No administrar a juegoinómanos destrozaordenadores."

"¡Dita sea! Pepe, el hacha- ¡SSSSK! ¡CRAS! (Si el televisor pudiera hablar)."

Esto que parece más una fantasía a lo Spielberg que un argumento de juego, es ciertamente lo segundo. Y es que era de esperar. Uno de los juegos que más fama ha aportado a la casa PONYCA (¡por algo será!), no podía quedarse sin versión para MSX-2. ¡Y menuda versión!. Los gráficos de fondo, repetitivos en el primero, han sido reelaborados magistralmente, como era de esperar con las nuevas posibilidades de que se gozaba (si bien dentro de lo que cabe,



todavía se repiten) en las 12 fases de que consta el juego, destacando las bases en que se detiene el "scroll", cuyas defensas pueden consistir, además de los clásicos ojos lanzabalas, en:

LANZASIERRAS

Disparan unos misiles que acabaron con la vida de un famoso piloto.

ROQUEROS

Si bien la cosa no va de BOOMS musicales, sí del BOOM que producirá la nave si choca con alguno de los meteoritos oscilantes que lanzan estas defensas.

LANZANAVES

Disparan misiles-nave en ráfagas de cuatro. Atentos que son muy rápidos.

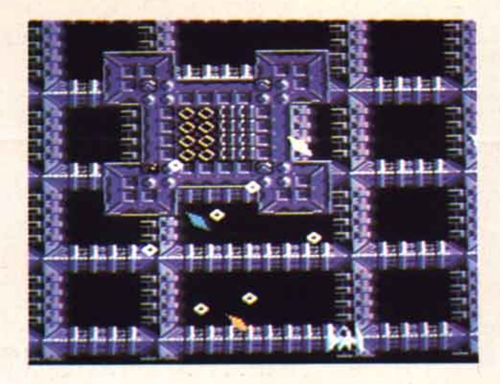
DEFENSA MIXTA

Es la más difícil de pulir por el número de disparos que ha de recibir. Dispara naves y balas a la vez.

El número de bases con que nos podemos enfrentar varía de un nivel a otro, siendo más difíciles cuanto más lejos vayamos. Como se han de destruir en un tiempo límite, es aconsejable llevar un arma que aumente el poder ofensivo, si no deseamos repetir el nivel.

Como última ayuda, deciros que disparando a determinados sitios, podemos destruir una base sin gastar una sola bala.

En lo tocante a estas ayudas extra antes citadas, son las mismas que en el primer juego (ZANAC), por lo que sobran explicaciones, ya dadas en un anterior número de INPUT MICROS. Sin embargo, no perdamos una sola cápsula con el número del arma elegida, pues cogerlas no sólo significa renovarla, sino también aumentar su poder. Como ejemplo, en el arma número 5 (esfera de ida y vuelta) puede llegar un instante en que se convierta en un rayo superdevastador, capaz de masacrar una defensa en dos pasadas.



Las famosas cabezas estáticas también varían. Además de las tradicionales que entregan el "resuelveapuros instantáneo", y las que permiten cambiar de nivel (aparecidas solo en ZANAC-2), existe una tercera con los ojos abiertos, que al dispararle amplía el radio de disparo y eleva el poder del arma extra (si la llevamos) al máximo.

Los enemigos son de una variedad increíble, distinguiéndose más de 20 diferentes, entre móviles y estáticos. Para colmo, entre los móviles existen ciertos monstruos gigantes que siempre aparecen el momento más inoportuno dispuestos a chafar las aspiraciones bélicas. Entre ellos están los PLASTAS y los INCORDIANTES. De los primeros sólo hay un monstruo, teletransportado, que lanza balas mientras se refugia en dos escudos laterales, pero siempre permanece estático.

A los segundos no les basta con bombardearnos con las cosas más inverosímiles (bombas, rocas, bolas amarillas) y nos persiguen sin cesar como la escoba a las ratas.

Las melodías han sido retomadas de la primera versión (ya os imaginaréis su calidad), y se han añadido otras inéditas, a su misma altura, creando un sonido excepcional.

¡Y por fin!. Los tres cerebros maestros del planeta aguardan nuestra llegada para liquidarnos a placer. Convenzámoslos de su equivocación, ya que si lo conseguimos seremos: ¡el mesías terráqueo!.

Título: ZANAC-EX
Firma: Ponyca/ Compile
Formato(s): Cartucho MegaROM
Sistema(s): MSX-2

THE LEGEND OF KAGE.



El programa es una conversión de la máquina de bar, con similares características, claro esta que los gráficos no son idénticos aunque están aceptablemente realizados. El arcade consta de cuatro niveles claranmente diferenciables:

El bosque. De él saldrán una serie de enemigos que habremos de eliminar con una de las dos armas de que disponemos. Estas son: la típica estrella shuriken de ninja de largo alcance y una cadena provista de un cuchillo en el extremo superior (la más letal de las dos). Podemos, asimismo, parar las estrellas de la muerte de los adversarios. Al final del nivel, de las ramas de un gran árbol, bajará un enemigo ,tocado con un sombrero de paja, que nos lanzará llamas que deberemos esquivar. Para destruirlo hemos de darle con el arma de corto alcance (la cadena).



El foso. ¡Cuidado con los personajes que salen del agua!. La cadena nos será muy útil para acabar con ellos.

Los muros del templo. La misión consiste en escalar las paredes, siendo ésta una de las etapas más difíciles. Trepar por los troncos que componen la pared y esquivar las flechas de los saltarines ninjas enemigos es uno de las tácticas que debemos practicar.

Ultima fase, el interior del templo. Es la más difí. Subir por los peldaños plagados de infernales trampas y llegar hasta la secuestrada de turno es casi milagroso.

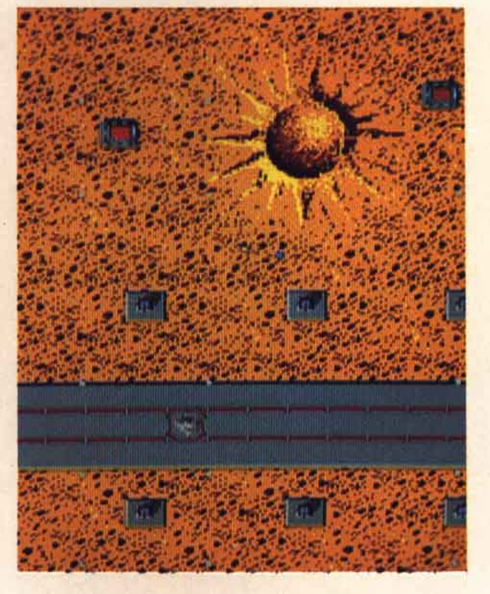
En resumen, un programa regularcillo en cuanto a gráficos y sonido, pero que posee el encanto de visualizar un programa de máquina "coin-op" en nuestro ordenador.

Título: THE LEGEND OF KAGE.
Firma: TAITO Corp.
Formato(s): Cartucho ROM 32K
Sistema(s): MSX-1

HADES NEBULA

HADES NEBULA es un escalofriante arcade de paisaje en *scroll*, con soberbios gráficos y un alto grado de dificultad. Posee 16 superlargos niveles, al final de los cuales debemos destruir las naves nodrizas de la flota enemiga, si es que podemos, ya que las incesantes lluvias de meteoritos, rayos y otros elementos no nos dejarán mover libremente por la pantalla, como era de esperar. El objeto del juego es llegar al nivel final y, en un duelo a muerte, destruir la nave del Emperador Hades, puntuando tanto como nos sea posible por el camino.

En definitiva: hasta veinte jugadores pueden tomar parte en esta batalla galáctica; excelentes gráficos, realistas efectos sonoros y una espectacular rutina de entrada de puntuación hacen de este arcade un buen ejemplo de programación.



Título: HADES NEBULA
Firma: Nexus
Formato(s): Diskette 3 1/2
Sistema(s): ATARI ST

HISOFT DEVPAC ST

DEVPAC ST es una herramienta (*toolkit*) especialmente diseñada para el desarrollo de lenguaje ensamblador en ST. Consta de un macroensamblador para el 68000 con un editor de pantalla, un desensamblador/depurador (*debugger*) simbólico y un velocísimo linkador. Con ello podremos editar, ensamblar y depurar programas en código máquina. Fácil de usar tanto para el principiante como para el profesional, el DEVPAC ST es heredero de aquellos GEN/MON para microprocesadores basados en el Z-80 (Amstrad, Spectrum, MSX) míticos y aún en uso.

Título: HISOFT DEVPAC ST
Firma: Hisoft
Formato(s): Diskette 3 1/2
Sistema(s): ATARI ST

STAR RUNNER

Este extraño pero adictivo juego tiene su base en una de las pruebas más conocidas de las olimpiadas... el maratón. Y eso sí, para más dificultad, tendremos que saltar y esquivar todo obstáculo, pozo u objeto que aparezca en nuestro camino.

La carrera eminentemente va a ser contra el tiempo, y éste siempre irá corriendo en pos de nuestra derrota. La gran carrera se desarrollará sobre una pista que se irá deslizando sobre nuestros veloces pies cual alfonbra voladora. La dificultad se hace patente cuando intentamos evitar los obstáculos, dado que no somos nosotros los que corremos, si no la pista, que al deslizarse nos hace desplazar en el plano horizontal de forma continuada.

Todo este cúmulo de dificultades mantendrá nuestros nervios en un constante estado de tensión.

La calidad gráfica del programa es, por así decirlo, bastante buena y consta básicamente de siete niveles, que van a repetirse constantemente, pero con la diferencia que el nivel de dificultad irá en aumento.

Los objetos a esquivar son:

OVNIS.

Platillos voladores de movimiento vertical.

FUEGOS

Es casi imposible saltarlos.

BANQUETAS y VALLAS.

Una de dos,o se esquivan o se saltan.

MARCIANITOS y otros bichos repelentes.

Título: STAR RUNNER
Firma : Code Masters
Distribuid: SERMA
Formato(s): Cinta cassette
Sistema(s): Spectrum
P.V.P : 550 pts.



ROBIN HOOOD

Robin Hood, aquel famoso héroe de tiempos medievales, es de nuevo llevado a la pequeña pantalla, la de tu ordenador.

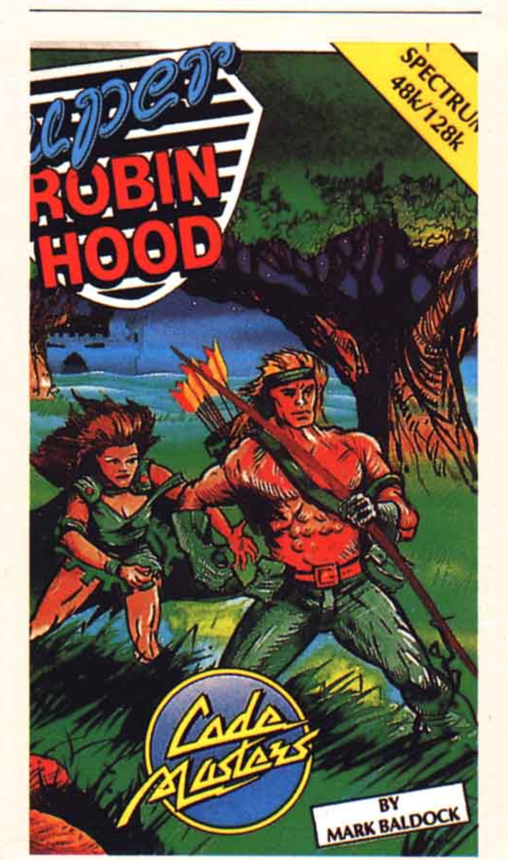
Esta vez la acción se desenvuelve en las estancias interiores del castillo de Notthingham.

La misión de nuestro estimado héroe será, con tu ayuda "como si no", la de rescatar a la bella doncella Mariana. No... no se trata de la de "Los micos también lloran", sino de Lady Mariana protegida de R.C.M. (Ricardito Coparazón de Melón).

En el interior del castillo hallaremos, por descontado, una gran variedad de artilugios, cachivaches y otras charangas.

Los enemigos que encontraremos a nuestro paso serán:

-Arqueros. Los evitaremos agachándonos y disparando consecutivamamente.



-Escuderos. A éstos habrá que esquivarlos.

-Arácnidos. Tendremos que evitar un choque craneal con ellos.

Los objetos dispersos por el castillo son:

-Monedas. Nos aumentan la energía.

-Llaves. No sólo permiten la apertura de puertas sino que también las podemos utilizar para activar toda una serie de plataformas que permitirán el acceso a otras pantallas.

-Corazones. Aumentan la potencia de nuestro héroe.

Título: ROBIN HOOD
Firma: Code Masters
Distribuid: Serma
Formato(s): Cinta cassette
Sistema(s): Spectrum
P.V.P.: 550 pts.

EL MISTERIO DEL NILO



LUXOR... un cuarto de siglo después de su independencia...

Entre las callejuelas de la ciudad, desolada por el caluroso sol africano, situada sobre las vastas planicies del desierto del Mut, se darán una serie de circunstancias que en un principio resultarán insólitas al ojo del lector.

Mark Anthony Ogeilp, santo varón apodado el "Satírico", deambula por las sinuosas calles de Luxor, junto a su "amiga" de siempre DAISY.

La gran densidad de seres de diversas razas y naciones son cómplices involuntarios del rapto. Pero los secuestradores no han contado con la capacidad de observación de nuestro protagonista. Viendo la situación que se estaba acometiendo decide, en un minúsculo lapso de tiempo, intervenir en el "asunto".

Debido a su imprudente actuación, Anthony se verá involucrado en una conspiración de rango internacional, dado que el secuestrado, Muhammad Al-Cadid, joven príncipe árabe portador de una misiva dirigida a la O.N.U., la cual informa de los hechos acontecidos como consecuencia del cercano alzamiento militar.

Los tres, Anthony, Daysi, Muhammad, tendrán que escapar del poblado y dirigirse a Jarga donde existe un complejo militar, para más tarde cruzar la frontera.

Los lares a recorrer resultarán en extremo peligrosos dado que serán muchos los que querrán acabar con nuestras vidas. A éstos tendremos que evitarlos o eliminarlos para llevar nuestra misión a buen fin.

Debido a lo antes mecionado, los tres personajes tendrán que anular todos los intentos de los cómplices de Abú Sadsack (el gángster).

Esta aventura cuenta además de la dificultad de su realización, con el problema de que cada pantalla tendrá que ser superada por los tres personajes en cuestión.

He aquí algunos consejos:

Lo primero a realizar será saltar de balcón en balcón (cual Romeo) para coger las deseadas bombas. Después bajaremos por las escaleras o simplemente nos lanzaremos al vacío y comenzaremos a masacrar a nuestros enemigos.

Si no eliminamos a todos los enemigos, no podremos pasar a la siguiente pantalla.

Los cartuchos de dinamita que nos tirará algun que otro enemigo tienen un retardo de explosión, por lo que aprovecharemos para cogerlos y utilizarlos en su contra.

Cambiar de personaje no es sólo necesario, sino imprescindible, pues no todas las pantallas se podrán realizar con el mismo.

Cuando realizemos este cambio debemos tener en cuenta a los otros personajes ya que los tendremos que dejar a buen recaudo para que no sufran ningún daño, pues la pérdida de uno solo representa el final de todas nuestras esperanzas.

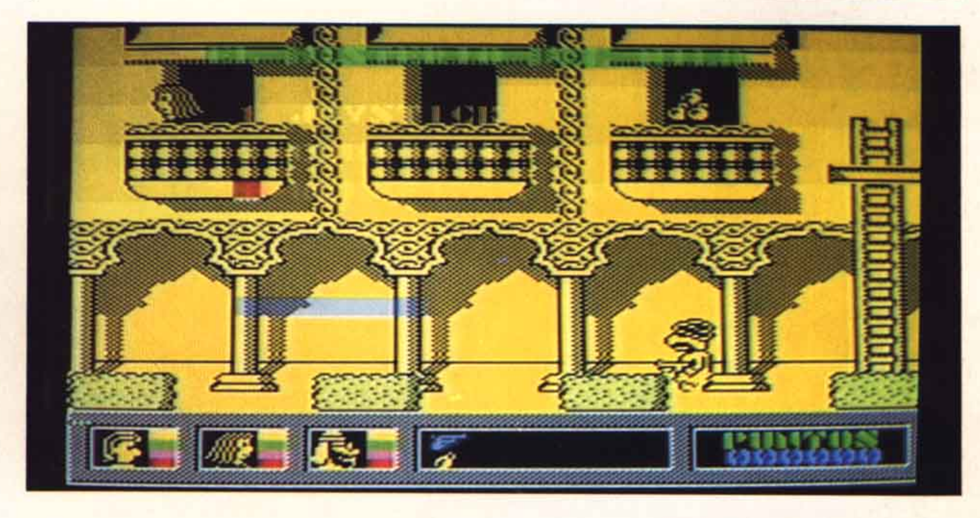
Muy importante es eliminar primero a los enemigos en las pantallas que posean nidos de ametralladoras, ya que al hacerlo, éstas dejan de disparar sus ráfagas de metralla.

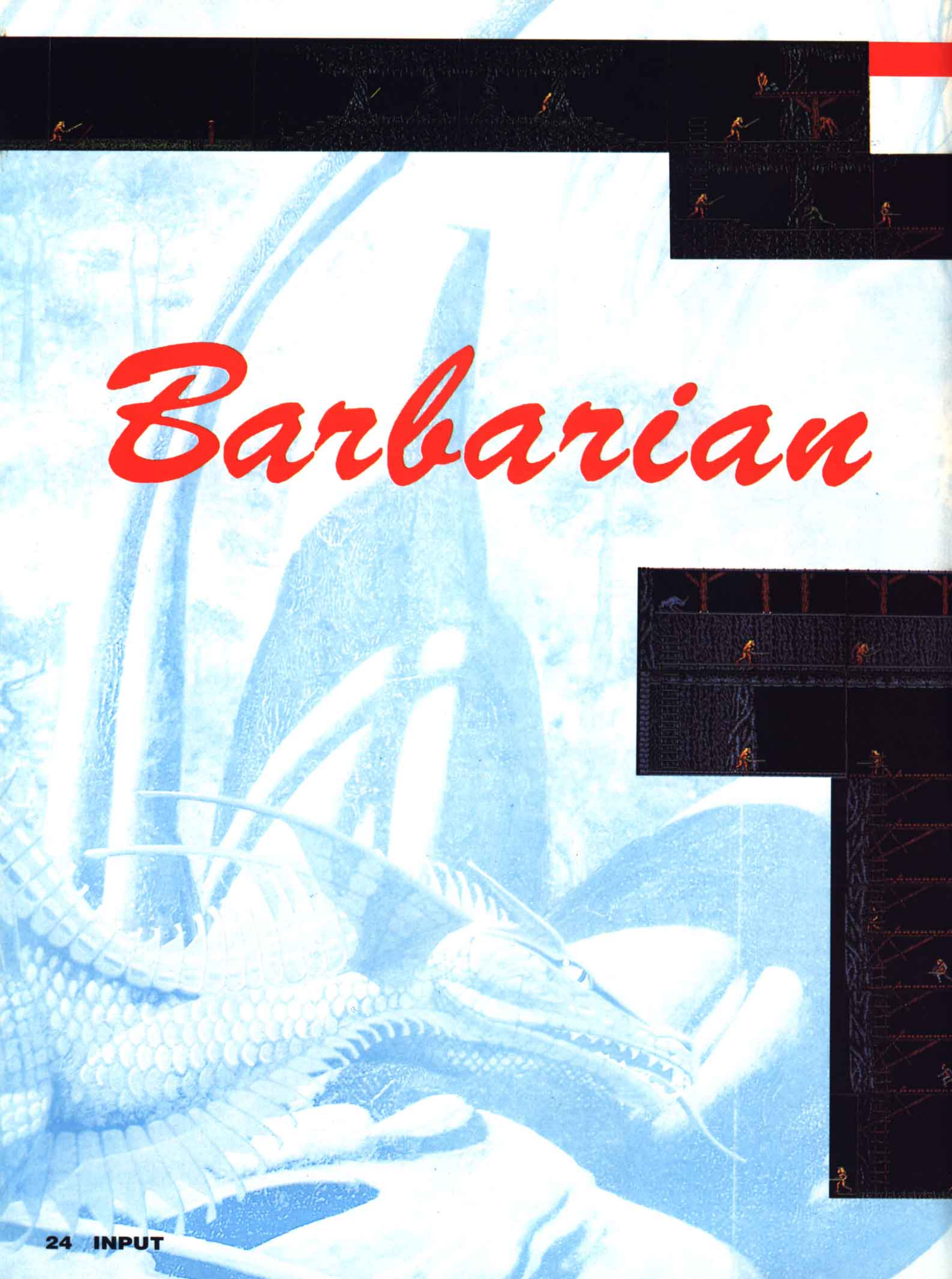
El personaje más activo es Anthony, por ello os recomendamos que seais portadores de este el máximo tiempo posible, aunque en muchas ocasiones no podamos hacerlo.

En definitiva, los programadores de MADE IN SPAIN han logrado realizar un buen juego y sólo cabe decir:

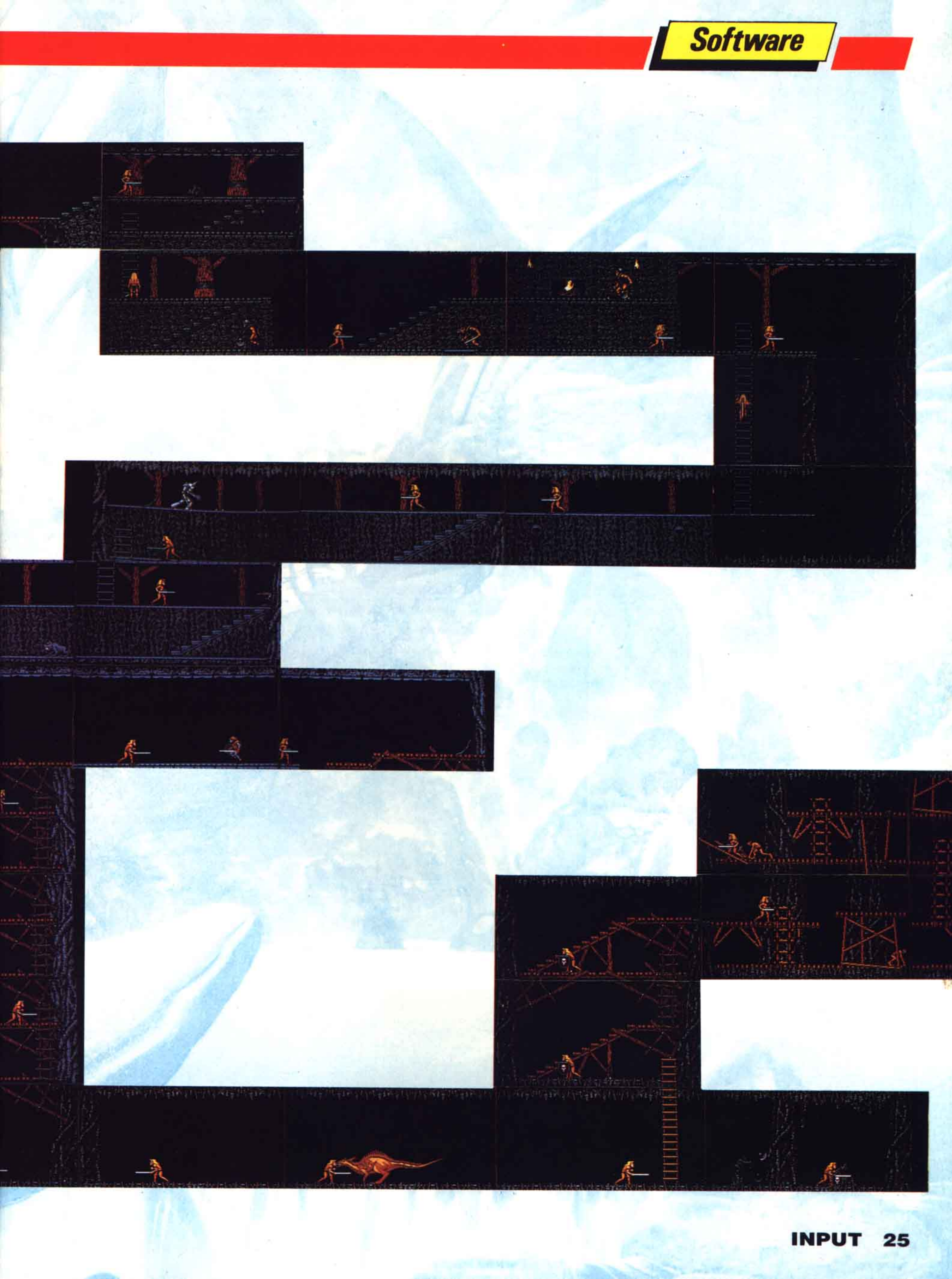
Ánimo, adelante, la aventura está servida...

Título: MISTERIO DEL NILO
Firma: Made in Spain
Distribuid.:
Formato(s): Cinta cassette
Sistema(s): MSX, Spectrum, Amstrad, C64
P.V.P.: 875 pts.

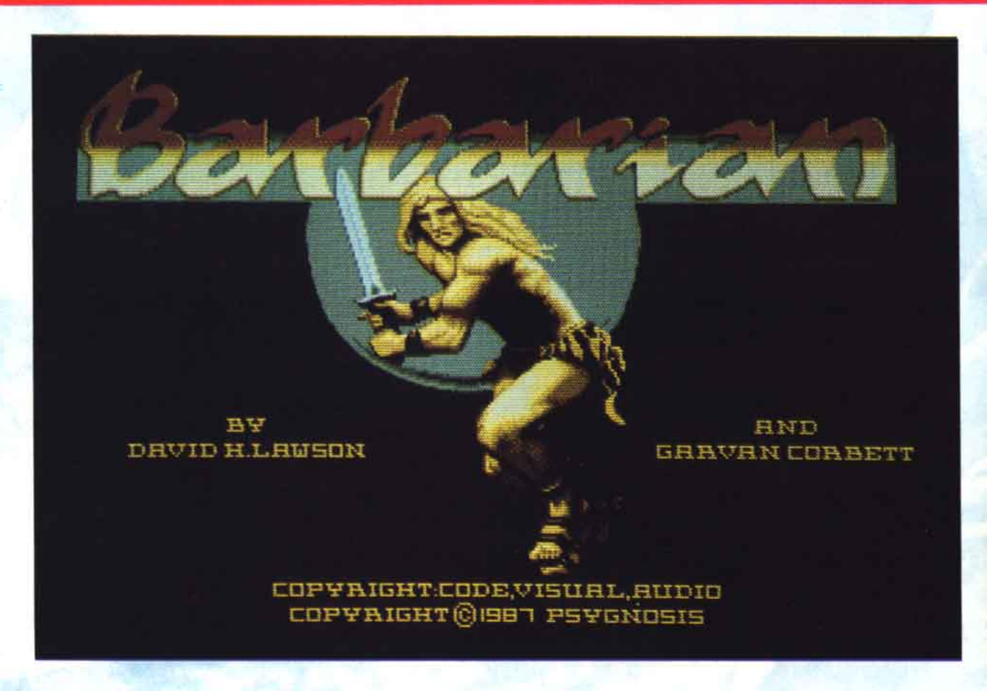




Barbarian



BARBARIAN



Como habréis podido comprobar, este mes os ofrecemos el mapa de BARBARIAN, el espléndido programa de la firma PSYGNOSIS, disponible para ST y AMIGA. Cabe resaltar que este programa no tiene nada que ver con el BARBARIAN de Palace.

No vamos a comentar de nuevo la temática del programa, puesto que ya fue comentado en números anteriores, pero sí os daremos una serie de consejos para finalizar más fácilmente esta fascinante aventura.

No hace falta matar a todos los enemigos de una pantalla para poder pasarla, por lo que en ciertas ocasiones es recomendable saltar por encima de ellos.

Esperar a que lo enemigos se acerquen y darles una buena ración de espada, escudo o flechas, en el momento oportuno.

En la primera pantalla no dar ni un paso atrás o perderemos una vida.

Conviene recoger todas las flechas que encontremos a nuestro paso.

El escudo es fundamental para acabar con éxito la misión, ya que con él eliminaremos al gran mago del final.

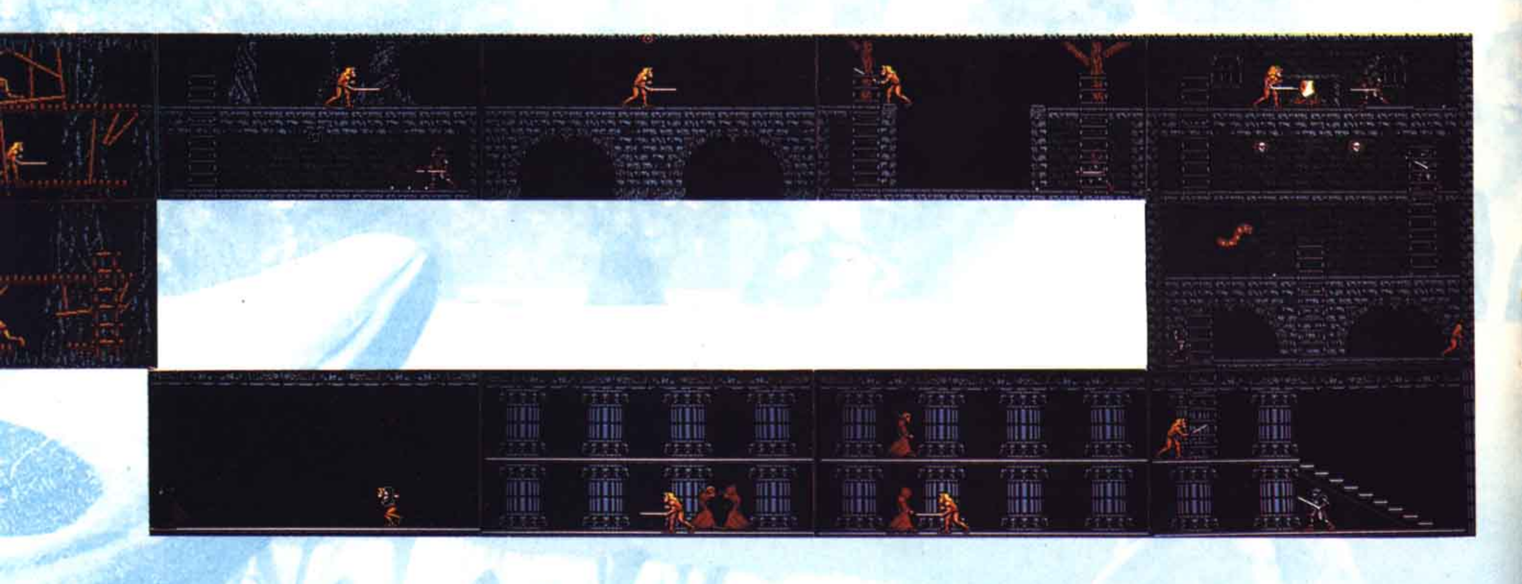
Cuidado con los puentes así como con los precipicios. Caer en ellos es perder una vida.

A los trogloditas conviene vigilarlos de cerca, pues son muy astutos y atacarán en el momento menos oportuno.

Los brujos son temibles por sus hechizos, pero si prestamos atención los podremos eliminar fácilmente.

Si no lográis terminar a la primera el juego, no os preocupéis. Os aseguramos que sólo es cuestión de tiempo. Así pues, intentarlo de nuevo procurando que el tanto por ciento del final sea más elevado que el de la partida anterior.

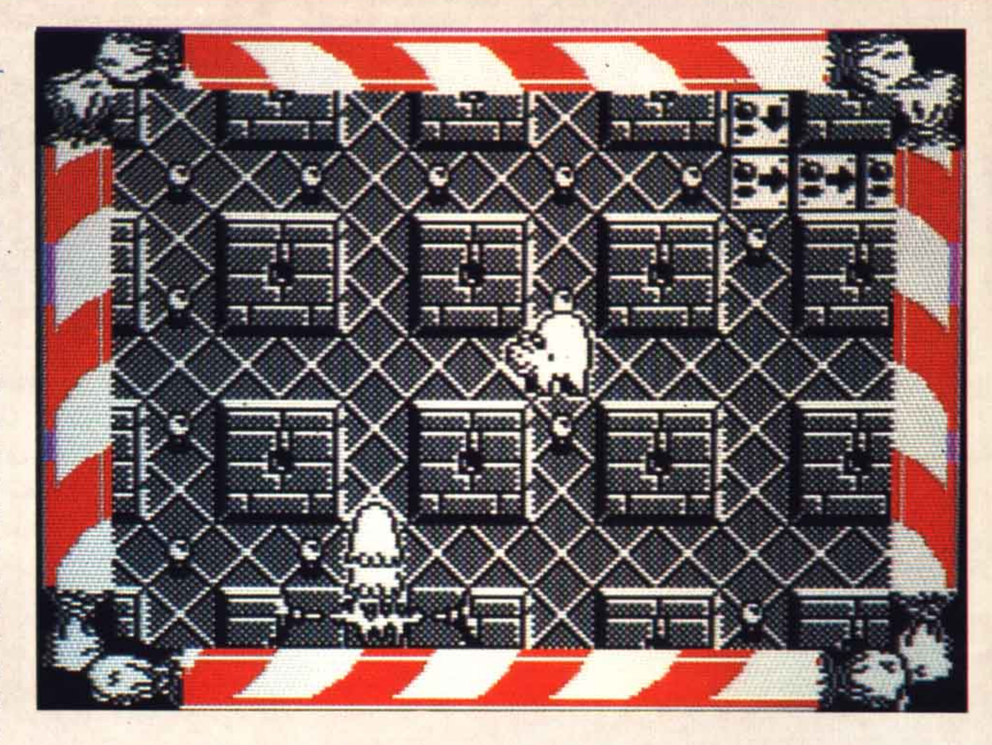
Esperamos que disfrutéis con este divertido, original y magnífico programa en todos sus aspectos; no en vano es uno de los mejores existentes para ATARI ST y AMIGA.





Chip
¡DEBERÍA DARTE VERGÜENZA!
SI NO TIENE...
¡COMO SE ENTERE EL CPU TE VAN A CAER LAS PATILLAS...!
¡UY, SI SE ENTERA...!
¿¡PERO TÚ QUE TE CREES QUE ES ESTO?!
¿¡LA FERIA DE SEVILLA?!
SÓLO LE FALTAN LAS CASTAÑUELAS
YA OS HE DICHO MIL VECES QUE YO NO TENGO LA CULPA...
¡BAH! NO NOS VENGAS OTRA VEZ CON LA TONTERÍA ESA DEL SIMULADOR DE VUELO...
¡QUE SÍ, HOMBRE! LO QUE PASA ES QUE A VOSOTROS APENAS OS HA AFECTADO... YA VERÉIS LA PRÓXIMA VEZ QUE...
¡ESCUCHAD! PARECE QUE VA A JUGAR DE NUEVO...
¡AJÁ! YA HA EMPEZADO... ¡EL AVIÓN ESTA DESPEGANDO...!
BRRRRRRRRR
RRRRRRRRRRR
AHORA SE VA ACERCANDO A UN ARCO IRIS...
... Y DENTRO DE POCO LO ATRAVESERÁ...
¡AHORA! ¿NO LO NOTÁIS EN LOS CIRCUITOS?
S... S... SÍ...
RRR
RRRR
¿QUÉ? ¿OS CONVENCÉIS AHORA? YA OS DIJE QUE ESE ARCO IRIS DESTEÑÍA...
¿Y... Y ESO NO SE VA?
OYE... PUES NO QUEDA MAL...
¡JO!
SIRVENT.87.

MAD MIX GAME



Pac-oh!, estaba realizando su diaria caminata matutina por las calles de Pac-oh-landia. Andando pensaba en la aburrida tarea de guarda-copos, pues hacía ya tiempo que por aquellos lares no aparecían ningún tipo de bicho para que él pudiera divertirse con la persecución de éstos. Tantas eran sus cavilaciones, respecto a tal problema, que no se percató que una lluvia de copos otoñales estaba a punto de caerle encima, acto que sucedió al instante. De repente Pac-oh! se halló en otro lugar, uno que ni la más despierta de las mentes hubiera podido imaginar. Éste constaba, básicamente, de una serie de plataformas rebuscadas y discontinuas que poseían gran cantidad de copos alimenticios pero a su vez estaban protegidas por una inumerable cantidad de fantasmas y otros bichos de constitución bastante extraña.

Bien, tras esta corta disertación, no cabe más que introducirnos de lleno en el programa.

El juego está constituido por 15 niveles que, por defecto, van variando su dificultad "in crescendo". En el primero de éstos tendremos que enfrentarnos a la típica persecución de fantasmas, mas desde el segundo nivel en adelante, aparecerán una nueva gama de personajillos e incluso el nuestro sufrirá varias transformaciones.

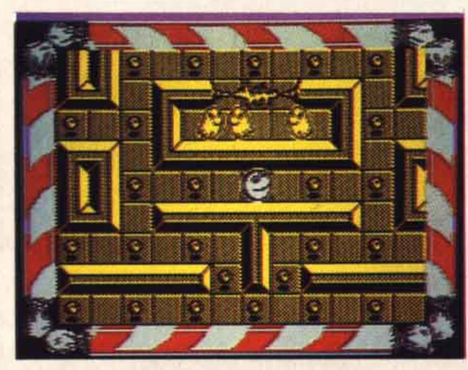
Los nuevos personajes son:

El "Repugnantoso". Este simpático bichito nos hundirá aleatoriamente los copos que a su paso encuentre.

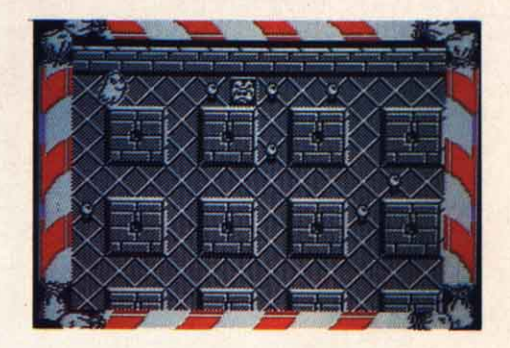
La "Maricoco". Ésta nos intentará hacer imposible la finalización de la pantalla mediante el recurso de ir depositando nuevos copos. La manera más eficaz de evitar ambos problemas es, aparte de eliminarlos, la de hacer un "scroll" de pantalla hasta que éstos no sean visibles.

Pac-ho!. Podrá sufrir diferentes mutaciones: convirtiéndose, por ejemplo, en "Hipodosopo", un alegre hipopótamo que aplastará a todo bicho viviente. Cuando el "Repugnantoso" nos hunda



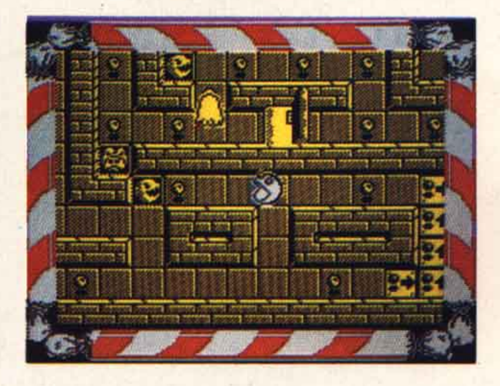


los copos, tendremos la opción de convertirnos en "Pac-dora", una escavadora que levantará todos los copos a su paso. También existen unos lugares en los que podemos convertirnos en "Pac-tanke" y en "Pac-misil", con lo cual podremos masacrar todo aquello que se sitúe delante de nuestro punto de mira. Todo lo dicho no descarta la antigua posibilidad de convertirnos en "Pac-cabreao" y darnos la posibilidad de de-



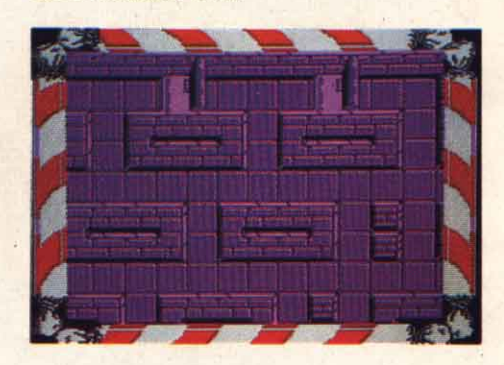
vorar a todos los fantasmas, "Maricocos", etc...

En algunos niveles nos encontraremos con una serie de laberintos. Éstos estarán indicados por una serie de flechas y con unas compuertas, armas de doble filo pues algunas veces servirán



tanto para acorralar a los fantasmas como para que estos nos acorralen.

Sólo cabe por último decir que este es un gran programa, muy logrado gráfica y musicalmente, siendo su nivel de adicción bastante alto.



Título: MAD MIX GAME
Firma: Topo Soft
Distribuid.: ERBE
Formato(s): Cinta cassette
Sistema(s): MSX, Spectrum, Amstrad
P.V.P.: 875 pts.

FERNANDO MARTIN EXECUTIVE

Dicen que nunca es tarde si la dicha es buena. Y claro, en plena moda de las segundas partes DINAMIC no podía ser menos, por lo que puestos a repasar, se percataron de que el programa que más rentable les había salido hasta la fecha era el superconocido FERNANDO MARTIN. Así que sin pensárselo dos veces, desenpolvaron el archivo de antigüas versiones y cuando por fin dieron con la buscada se fueron raudos hacia el aparato más cercano dispuestos a ver si aquello aun pitaba; cuando finalmente les pitó y tras un leve suspiro, comenzaron a ver qué cosas se habían descuidado y cómo se podrían mejorar.

Y vaya si lo han retocado. En primer lugar, aunque se mantiene el uno contra uno, se ha dotado a los sprites de mayor velocidad, con lo cual la sensación de realismo es mayor, así como la emoción que proporciona cualquier partido de baloncesto. A partir de ahí se han añadido toda una serie de detalles que aumentan el placer de jugar. Entre estos cabe destacar el ofrecernos lasjugadas de "mate" ampliadas y con todo detalle. Los gráficos de fondo han sido mejorados gracias a la incorporación de un público enfervorecido, que no duda en gritar todo lo que puede cada vez que metemos canasta.

También el marcador de información ha sido ampliado, reflejando el tiempo de juego (cinco minutos por parte), el nombre del jugador (que podemos cambiar a voluntad), el número de personales realizadas, una pelota que indica el jugador que posee el balón y una ventana que nos informa cuándo metemos canasta o hacemos personal.

Entre los aspectos referentes a posibilidades del juego, se encuentran, en primer lugar un menú con el que podemos seleccionar uno o dos jugadores, el nivel de dificultad, cambiar los nombres, como antes indicábamos y redefinir el teclado.

Otro aspecto de gran interés es el hecho de que entre parte y parte se nos ofrecerán dos cuadros estadísticos en los que se nos informa del porcentaje de canastas, personales, tiros libres, rebotes y triples.

Título: FERNANDO MARTIN EXECUTIVE
Firma: Dinamic
Distribuid.:DRO Soft
Formato: Cinta cassette
Sistema(s): MSX-1/2, SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE
P.V.P.: 875 pts.



HINOTORI (FIREBIRD)

En números anteriores hemos hablado del programa que KONAMI realizó bajo el nombre de HINOTORI. Pues bien, dicho programa no es más que el rumoreado FIREBIRD (PAJARO DE FUEGO).

Os voy a desvelar un secreto, mi gran secreto. Soy místico (como el redactor de esta revista). Hace muchos años oí una vieja leyenda. Era sobre un hombre que se convertía en ave. Poco a poco, fuí indagando más y más en esa fascinante historia. Un buen día, al pasar por una tienda de antigÜedades vi un mapa que reclamó mi atención. El vendedor, un viejo con aspecto honorable me contó, lo que ya suponía, era el mapa del territorio donde se hallaba el ave que buscaba.

Agradecido, pague el precio estipulado y salí de la tienda con un montón de ilusiones. Pasaron los meses y llegó el momento en el que había pensado iniciar el viaje a la "tierra del pájaro de fuego".

Prácticamente no llevaba equipaje: la ropa que vestía y unas dagas de combate fueron las únicas cosas que llevaba conmigo. Cogí el todoterreno y no paré hasta encontrar el bosque donde comenzaba la aventura. Me armé de valor y recordando viejos tiempos de pasadas luchas juré no detenerme ante nadie ni ante nada, fueran los peligros que fuesen. Escudriñé atentamente el mapa y el laberíntico recorrido por el que debía pasar: puertas, ríos, trampillas secretas, muros que se deslizaban al pasar



por entre ellos, y muchas otras sorpresas.

Para que las puertas se abran hacen falta encontrar las llaves, que siempre avistaremos sobre una especie de mesa.

El "scroll" es vertical aunque, en determinados trayectos, se pueda ir hacia los márgenes laterales. Durante el recorrido encontraremos una serie de objetos que se pueden coger al destruir ciertas "rocas disparadoras": botas, jarros, cajas, etc. Dichos adminículos sirven para aumentar la velocidad, obstruir el avance enemigo (no a todos), volverse indestructible por unos instantes u observar detenidamente el mapa del territorio por donde vayamos.

Otras veces son plumas las que deberemos coger porque con ellas se consiguen armas: esferas ígneas (más efectivas que el disparo con el que comenzamos la aventura), esferas explosivas, etc.

Gran acierto de KONAMI ha sido el de introducir en el programa, lo que había hecho en cartuchos anteriores: la función de CONTINUE (tecla de función F5). Este sútil detalle hace que la adicción al programa aumente considerablemente, al no tener que empezar siempre desde el principio.

Volviendo al juego, además del disparo tenemos la opción de salto (con las teclas N o M) cuando las cosas se pongan peliagudas y los enemigos se acerque peligrosamente.

El colorido y los gráficos de los escenarios son excelentes: selvas, ríos, calzadas de gigantescas losas calizas, canales, inmensa y exhuberante vegetación, etc., que llenan todos los pixels de la pantalla.

En sí, el juego no es complicado, ya que en unas pocas partidas habremos alcanzado y pasado unas cuantas pantallas. Para ello, repetimos, deberemos encontrar ciertas puertas que al abrirse y penetrar por ellaso, vislumbraremos su macabros contenidos: cientos de cráneos de valientes que han intentado vencer al monstruo que tenemos delante, que hay que eliminar para pasar de nivel.

TECLAS DE CONTROL.

M/N :teclas de salto.

F1: puntuación, vidas que quedan y pantalla en la que nos encontramos.

F2: objetos y plumas que podemos comprar.

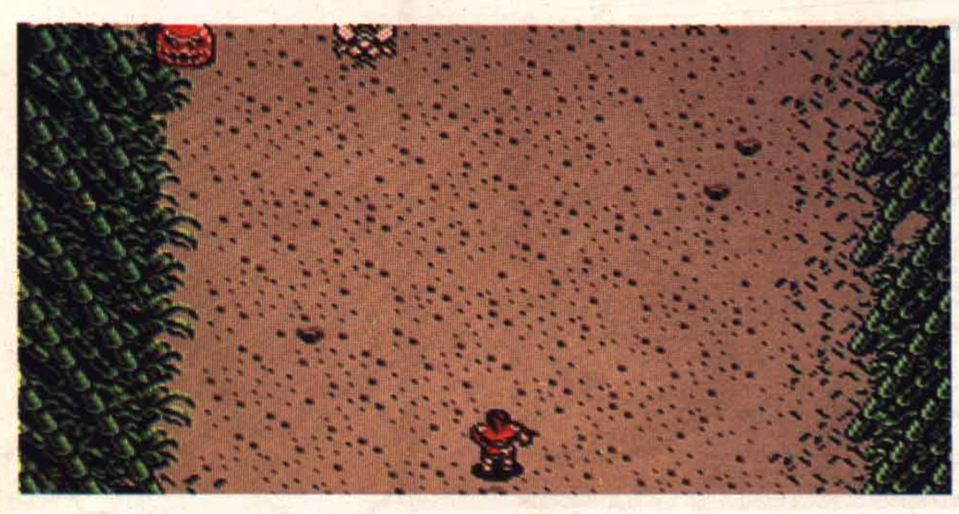
F3: objetos de los que somos portadores.

Una cosa más. Éste programa tiene códigos para empezar en cualquier pantalla. Para usarlos pulsar F1 y a continuación CLR-HOME. Con ello saldrá el PASSWORD de donde estamos. Volvemos a pulsar la tecla HOME y metemos el código que tengamos.Por ejemplo el del final del juego:

ENDDEMOGAMITAINA.

También podemos escribir TURBO (para que nos aumente la velocidad) o introducir la palabra AUTOSHOT (para que el disparo sea más rápido). Si es ILOVEHINOTORI lo escrito el programa nos dará invulnerabilidad, que solamente no funciona si nos quedamos encerrados y nos aplasta el "scroll".

Al llegar al final del juego veremos que el protagonista remonta vuelo a la vez que se convierte en pájaro. Una vez más se cumple la leyenda. ¡Sayonara!



Título: HINOTORI (FIREBIRD)
Firma: KONAMI
Formato: Cartucho MegaROM
Sistema: MSX-2

THE FLINTSTONES

Pedro Picapiedra es un honrado trabajador casado con Wilma, mujer inflexible, pero Pedro es un juerguista en potencia. Le encanta ir al boliche con su inseparable amigo Pablo Mármol, pero el problema estriba en que Wilma no le dejará ir hasta que no pinte el "rococomedor" y cuide a Pebbles (la pequeña y traviesa de la familia) mientras va de compras con su amiga Betty (esposa de Pablo).

El pobre Pedro tiene que quedarse después de un muy duro día de trabajo haciendo lo que quiere "su" Wilma. Cuando estaba pintando, ve que Pebbles ha salido de su parque infántil y se ha puesto a dibujar "grafittis" en la pared del "rococomedor", estropeando el trabajo realizado. Mira el reloj y observa que ha transcurrido mucho tiempo. Hay que darse prisa en pintar todo. Vuelve a dejar a Pebbles donde debe estar y al coger a ésta, vislumbra nervioso que la "brocha-ardilla" que usaba para pintar ha escapado. Después de correr detrás de ella y atraparla, la llena de pintura y sigue con su trabajo.



Cuando ya tiene pintada toda la parte de abajo, coge la escalera y subiéndose en ella continúa con lo suyo.

Acabado de pintar el "rococomedor", Wilma le deja salir por fin. Después de, con mucha pericia, llegar a la "piedrobolera" puede por fin jugar con Pablo al boliche. Deseándole suerte, volvemos a nuestro tiempo y seguimos con otras aventuras.

Título: FLINTSTONES
Firma: Grandslam
Formato(s): Cinta cassette y diskette (3' y 3'1/2)
Sistema(s): SPECTRUM, AMSTRAD (y disco), C64, ATARI ST y AMIGA

XEVIOUS



VICIOUS CITY. 4 p.m. La movida videomaníaca se encuentra en pleno apogeo. Cualquier hora es buena para acabar con los roedores galácticos. Así que, a pesar de las inclemencias del tiempo, los "vicious-boys" avanzan inalterables hacia el duelo final. Por su fría mente vagan recuerdos de anteriores batallas, llenos de ansia y desesperación por conseguir algo que desde hace tanto anhelan, por quitarse de encima el odio engendrado hacia semejante ser y, de paso, la humillación que supone no haberle vencido hasta la fecha.

Pero hoy la cosa parecía distinta. Las armas de que Willy disponía eran nuevas, más mortíferas y poderosas que nunca. La confianza depositada en su dominio del espacio sideral se había acrecentado. Era un avance hacia nuevas fronteras, una rabiosa búsqueda del último espantajo espacial, una intención de estar "a la que salta", para dar buena cuenta de aquello que tantas veces le había derrotado. Y por si fuera poco, esta vez la operación estaba dirigida por B.Q., y si lo que os estais preguntando es que tiene que ver la política con lo bélico, os diremos que B.Q. no duda en cortar el suministro vital a sus seguidores, explotados hasta la saciedad, igual que nuestro protagonista corta de lleno las incursiones enemigas en el cristal de la pantalla.

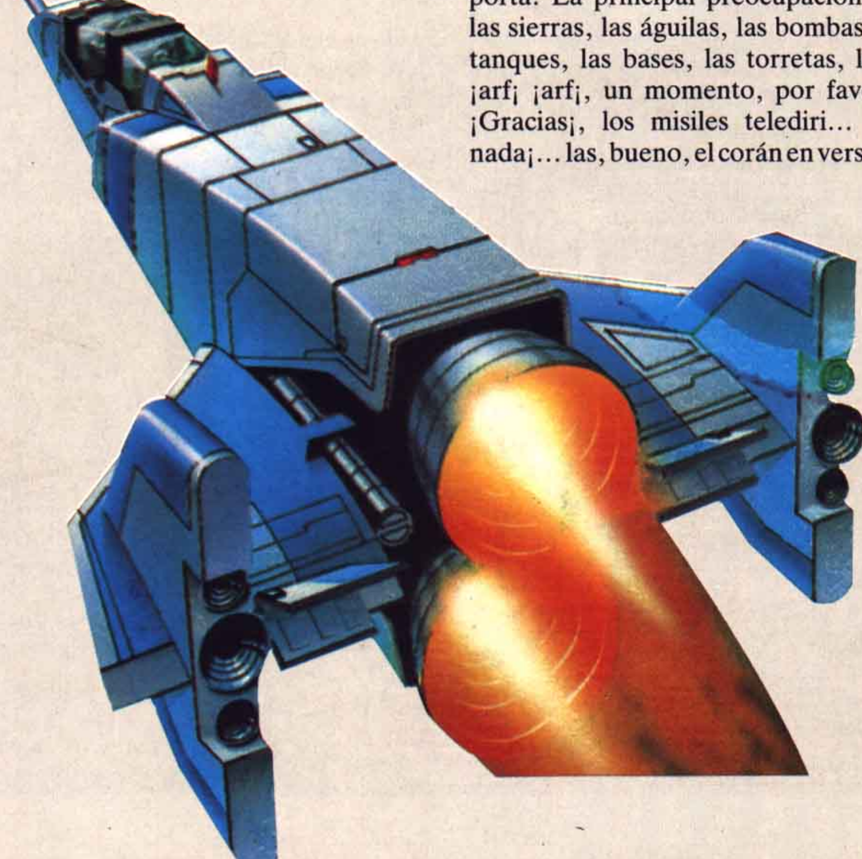
Willy sabía todo esto cuando, por fin, se encontró cara a cara con el enemigo:

"-Esta vez te venceré-" se repetía una y otra vez. "-Esta vez te venceré. Y cuando te tenga delante mío te agarraré por el pescuezo y comenzaré a estrujártelo así, asao, a la plancha o en su tinta, y nada ni nadie me detendra.-"

Dudó un poco. El primer paso fue el más laborioso. A partir de ahí aumentó el ritmo. Sus piernas renqueaban mientras avanzaba (quizás alguna patada mal lanzada contra el enemigo, con el odio de todo un round en ella). Pero no era problema. La velocidad aumentaba, los ánimos se encrespaban, la tensión era máxima. Ya al final del trayecto la mano derecha se desliza suavemente hacia el interior del bolsillo derecho hasta penetrar en él. Permanece unos segundos en su interior. El arma homicida está lista. Parece que la va a sacar. ¡Ahora¡. La estamos viendo. Es redonda y plateada, y parece llevar un distintivo: "25 ptas". Si, eso es. Está bajando el brazo, va a golpear al enemigo. ¡Lo hace¡. Y menudo golpe. La ha introducido de lleno. Pero atención, el enemigo se resiste. Ha devuelto el arma.

"-¡Pedazo de hojalata¡. ¿Cuantas veces voy a tener que meterte la moneda?-"

Finalmente el enemigo es batido y la partida servida. Ante él aparece un rótulo fosforescente de color verde en el que se lee "XEVIOUS". Más abajo se informa de que la vida extra es a 50.000 puntos más 500 de I.V.A, pero Hacienda llega y por ser él se lo deja tirado de marcianos. Claro que si no bate el record le obligan a jugar veinticinco partidas al JOUST. La respuesta no se hace esperar. Willy presiona el boton de "ONE PLAYER" y... ¡Que el vicio te acompañe¡



La primera impresión la proporcionan los gráficos. Estos son de una notable calidad. El paisaje sobre el que se desarrolla la acción, aunque simple, está muy bien diseñado, evitando la pobreza que da el ver siempre lo mismo, gracias a que varía de unos tramos a otros. A esto se une el hecho de poseer un "scroll" sencillamente perfecto. Así mismo, los "sprites" poseen una definición envidiable, por lo que Willy disfruta convirtiendo espectaculares naves en montones de chatarra sin pies ni cabeza. Su nave va un poco lenta, pero no importa. La principal preocupación son las sierras, las águilas, las bombas, los tanques, las bases, las torretas, las... ¡arf¡ ¡arf¡, un momento, por favor... ¡Gracias¡, los misiles teledirí... ¡De nada¡... las, bueno, el corán en verso. A



muchas de ellas les basta con ráfagas de metralleta para pringarla. En cambio, los enemigos terrestres precisan de un certero impacto a base de misil aire-tierra, previamente lanzado con ayuda de la mira microscópica de que está dotada nuestra nave, que deja una cruz allá donde quiera que el misil vaya a hacer de las suyas.

En tal situación (teniendo que estar pendiente de acribillar y bombardear a la vez) es corriente que a uno le entren pequeños ataques de histeria: que si le iba a pegar un bombazo y se me ha adelantado, que si se ha formado un paté alrededor mío que ya ya. Como consejo, es preferible preocuparse de las bases mientras disparas a destajo, barriendo los enemigos alados, kamikazes indiscutibles que buscan más el contacto directo con vuestra nave mediante un buen repertorio de movimientos a cual más raro.

Por desgracia, parece que los gráficos son tarea harto difícil, porque los demás aspectos no están nada cuidados. El sonido es tan malo y monótono, que con una cacerola y un par de cucharas les habría quedado mejor. Al parecer el juego les parecio demasiado fácil y decidieron complicarlo mediante factores ambientales. Y vaya si lo complicaron, porque difícil es aguantar cinco minutos sin que la dichosa musiquilla se atragante en los tímpanos.

Por otro lado, el programa tampoco posee los modernos alicientes que aumentan la adicción, como puede ser el dotar a la nave de poderes extra (ya sabes: disparos fotoatómicos, misiles superdevastadores, escudos con los que no pasa ni buda andante, etc), o dividir el juego en fases que nos permitan un momento de relax y, de paso, obsequiarnos con unos cuantos puntillos para que nos hagamos ilusiones.

Pero todo esto no parece importarle a Willy, alrededor del cual ya observamos una espectante muchedumbre, ansiosa de ver el final. Y parece que lo va a conseguir. Sí, es la gran nave:

"-¡Animo, Willy, ya es tuya!. Así, muy bien, ahora abajo. Por la derecha. ¡Cuidado!. ¡OOOOOH¡. Lástima que te han... ¡Anda¡, pero si aún estás vivo. Luego me dices cual es tu ángel de la guarda y... ¡BOOM!-"

"-¡NOOOOOO¡" (¡menudo berrido!) otra vez nooo¡-", Willy exclamaba desde el fondo de su alma, "-¡BUAAAA!-", lloraba desesperadamente. "- Usted, comentarista, por que no ha cerrado ese buzón con dientes, cotorra de tres al cuarto. Ahora tendré que volver a liquidar las sierras, las águilas, las tanquetas, las... bueno, el corán en verso.-"

Título: XEVIOUS
Firma: NAMCO-U.S Gold
Distribuid.:ERBE Soft.
Formato: Diskette 3 1/2
Sistema(s): ATARI-ST
P.V.P.:

G.MAN

Los calificativos para este penoso progama comienzan aqui... Pobrísimos gráficos, por no decir otra cosa, parece un juego de revista de esos tan promulgados en las ajenas a ésta.

G.MAN será aquel que malgaste su tiempo en la compra de este deficiente programa.

Si después de estas consideraciones todavía queda alguien ("masoca") que desee jugar vamos a informarle de que va el tema:

Te encuentras en un planeta, "por así llamarlo", situado en los confines de la galaxia de Andrómeda. Su particularidad más importante es que antiguamente fue habitado por una raza de seres superiores, ora ya extinguidos pero cuya maquinaria y tecnología aún permancecen en estado latente.

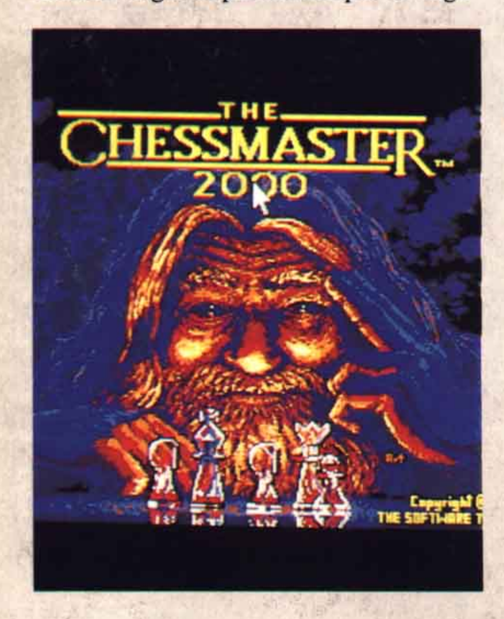


Título: G.MAN
Firma : Code Masters
Distribuid: Serma
Formato(s): Cinta cassette
Sistema(s): Spectrum
P.V.P.: 550 pts.

THE CHESSMASTER 2000

"El tablero de ajedrez es el mundo, las piezas son los fenómenos del universo, las reglas del juego son lo que llamaríamos las leyes de la Naturaleza. El jugador contrincante se esconde de nosotros. Sabemos que su juego es claro, limpio, justo, paciente. Pero también conocemos, a nuestra costa y pesar, que nunca pasa por alto una falta, un error, o perdona a uno la más mínima ignorancia".

Esta cita de T.H. Huxley podría ser perfectamente aplicada al computerizado jugador de THE CHESSMASTER 2000: es cierto que juega limpio y es paciente y recto en el juego. Es equitativo e imparcial porque se atiene a todas las reglas y nunca hará un movimiento ilegal ni permitirá que lo hagamos, pero eso sí, cerrará momentáneamente los ojos si deseamos retroceder un número determinado de jugadas.



Personifica la paciencia porque siempre está preparado para jugar una partida y puede ser ajustado al nivel de destreza adecuado a nuestras posibilidades.

THE CHESSMASTER 2000 es un programa rico en características y sorpresas: tableros en dos o tres dimensiones, habla sintetizada, cambio de fichas (blancas o negras), contrincante humano u obligar a jugar consigo mismo a C2000, doce niveles de dificultad (desde un tiempo de respuesta de 5 s. a 10 h.), lista de los movimientos realizados (por pantalla o impresora), volcado de pantalla del tablero, libro de aperturas (más de 71,000 secuencias de jugada), las 100 mejores partidas de la historia (la última entre el C2000 y SARGON III -L.A. 1986-), análisis de jugadas, notación algebraica, etc.

En definitiva, un programa completísimo para los amantes del ajedrez que sean poseedores de un ordenador basado en el MC-68000 de Motorola.

Título: THE CHESSMASTER 2000
Firma: THE SOFTWARE TOOLWORKS
Formato(s): Diskette 3 1/2
Sistema(s): ATARI ST, AMIGA





MISSION JUPITER

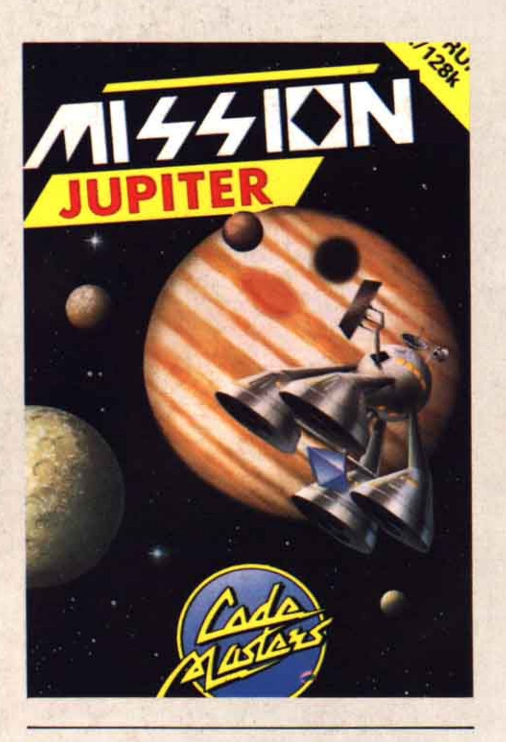
Nos encontramos en la tercera década del siglo XXIV. Hemos sido destinados a una de las quince lunas de Júpiter, Europa.

Nuestra misión consistirá en la recaptación de combustible, necesario para la supervivencia de la flota estelar.

He aquí que nos surge un pequeño problema, los jupiterianos, surgidos de la nada, como por arte de magia, intentarán por todos los medios destruir nuestro blindaje, ¿lo conseguirán?. De ser así todas las esperanzas puestas sobre nosotros no serán más que agua de borrajas, por ello tendremos que depositar todo nuestro empeño en masacrar y eliminar a dichos alienígenas.

Podemos afirmar, sin ningún tipo de dudas al respecto, que de nuevo nos encontramos frente al típico y tópico programa "masacravenusinos" aunque en este caso se trate de jupiterianos, en que lo único importante es la capacidad de reflejos y habilidad para disparar en el momento adecuado.

Gráficamente potable, más por la paisajística que por la adicción.



Título: MISSION JUPITER
Firma: Code Masters
Distribuid: Serma
Formato(s): Cinta cassette
Sistema(s): Spectrum
P.V.P.: 550 pts.

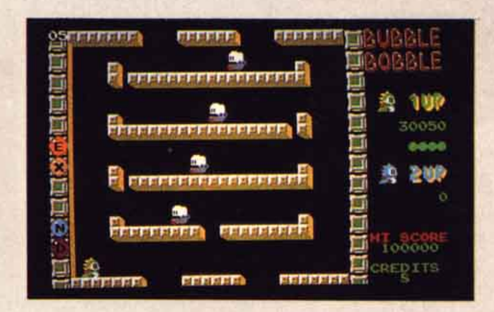
BUBBLE BOBBLE

Parece falso e increíble pero, por fín, se ha realizado: BUBBLE BOBBLE para ordenadores domésticos.

Las fotografías con que ilustramos el comentario dan buen ejemplo de ello, pertenecen a la versión ATARI ST, y aunque parezca irreal no existen diferencias abismales con su predecesora callejera "coin-op".

El objetivo del juego es simple: encarnando a un par de "simpáticos" brontosaurios (BUBBLE y BOBBLE) debemos rescatar de las garras del malvado conde VON BUBBLA a las secuestradas "medias-naranja" (o "medias-dinosaurias", como se prefiera) de los protagonistas de la historia. Pero conseguirlo no es tarea fácil pues los separan de su meta una centena de pantallas, plagadas de peligros, trampas y misterios que el malvado barón ha creado para sus maléficos fines. Sirvientes y esbirros de éste intentarán, por todos los medios a su alcance, acabar con BUBBLE y BOBBLE y sus ocho vidas.

Parece sencilla la cosa, pero más vale no confiar en la suerte. Por ejemplo, la no eliminación rápida de los enemigos hará que su amo y señor VON BUBBLA se persone en la pantalla, haciendo que nuestro juego se torne peligroso y complicado. La mejor forma de aniquilarlos (y manera más sencilla de



pasar de nivel) es encerrarlos en burbujas (pompas de jabón) y a continuación, con los bichos aprisionados en su interior, hacerlas explotar, ya que si no lo hacemos volverán a reaparecer libres pero más rápidos y veloces.

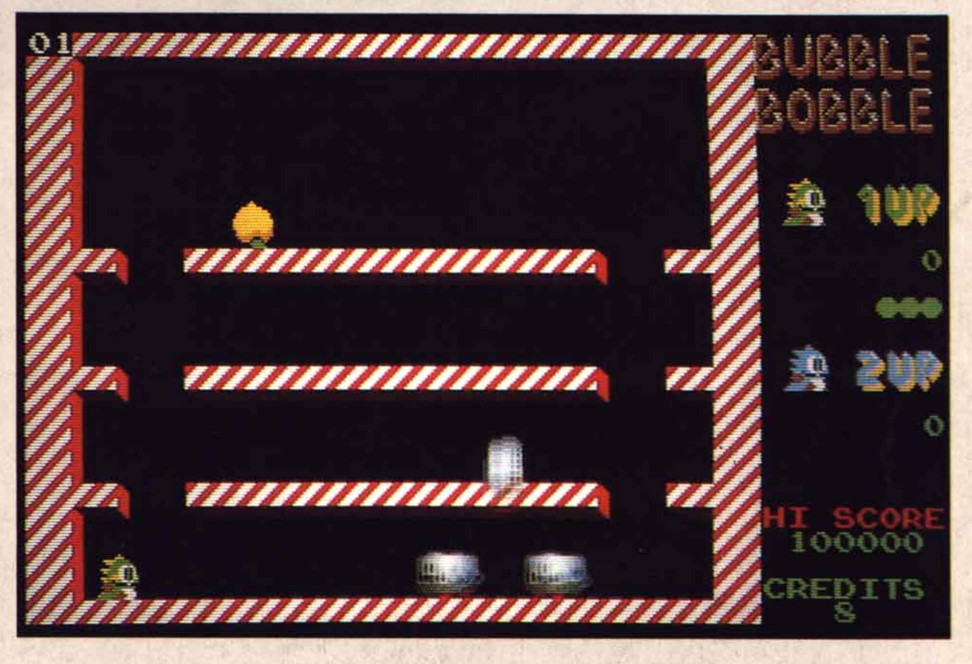
Podemos flotar y ascender con las burbujas pulsando el cursor superior cuando estemos sobre ellas, de dicha forma pasaremos niveles que de otro modo serían imposibles de realizar.

Consejo útil e importante es el de jugar dos personas a la vez, ya que además de hacer el camino más sencillo, aumentará grandemente la adicción de este arcade, que por sí solo ya es mucha.

Algunos extras que nos salen en el programa son los siguientes: la posibilidad de engrosar puntuaciones elevadas al coger ciertos objetos, el incremento de la velocidad de BUBBLE y BOBBLE o la reducción de ésta en los enemigos. Si recogemos las letras que aparecen aleatoriamente por la pantalla y componemos la palabra EXTEND se nos dará una vida extra. Si, además, cogemos el paraguas pasaremos un indeterminado número de pantallas.

En definitiva, un entretenido arcade que podemos encontrar, por el momento, para máquinas de 16 bits.

Título: BUBBLE BOBBLE
Firma: TAITO
Distribuid.: DRO Soft
Formato(s): diskette 3 1/2
Sistema(s): ATARI ST, AMIGA
P.V.P.: 4.700 pts.



MATCH DAY II

Tras el éxito obtenido por MATCH DAY hace ya algún tiempo en las pantallas de los ordenadores SPECTRUM, Ocean ha decidido sacar la segunda parte de este simulador de fútbol.

Jon Ritman, considerado como uno de los mejores programadores de Gran Bretaña, acaba de terminar la segunda parte de MATCH DAY, programa que ha estado desde 1984 a la cabeza de los simuladores de fútbol.

Esencialmente, el juego sigue siendo el mismo, aunque se han incorporado detalles novedosos que vienen a corregir las carencias y defectos de la primera versión.

Después de cuatro años de infructuosos intentos, no ha quedado más remedio que reconocer que sólo el autor de MATCHDAY podía ser capaz de mejorar su propio programa.

Esta vez se ha mejorado en cuanto a gráficos, movimientos, sonido, etc. Naturalmente para SPECTRUM ya que para el MSX deja mucho que desear.





Pese a los pocos simuladores deportivos que de fútbol hay en el estándar (KONAMI'S SOCCER, MATCH DAY II, GARY LINEKER'S SUPER STAR SOCCER) el mejor de ellos es el de la prestigiosa KONAMI hace ya mas de dos años aparecido.

MATCH DAY II presenta algunas innovaciones: posibilidad de fichajes, "taconazos", elección de la táctica de juego: ataque o defensa, y un amplio menú de opciones.

Título: MATCH DAY II
Firma: Ocean
Distribuid.: ERBE Software
Formato(s): Cinta cassette
Sistema(s): MSX, SPECTRUM, AMSTRAD
P.V.P.: 875 pts.

ADICTABALL

Este programa está basado en el típico "rompeladrillos" que popularizó ARKANOID. Aunque este programa de ALLIGATA no posee la calidad gráfica del de TAITO, ha introducido ciertas innovaciones. Una de ellas, es el contínuo "scroll" vertical que hace de éste un híbrido entre un "rompemuros" y un "masacravenusinos". Una mezcla, de por sí, cien por cien explosiva aunque el resultado sea otro muy distinto.



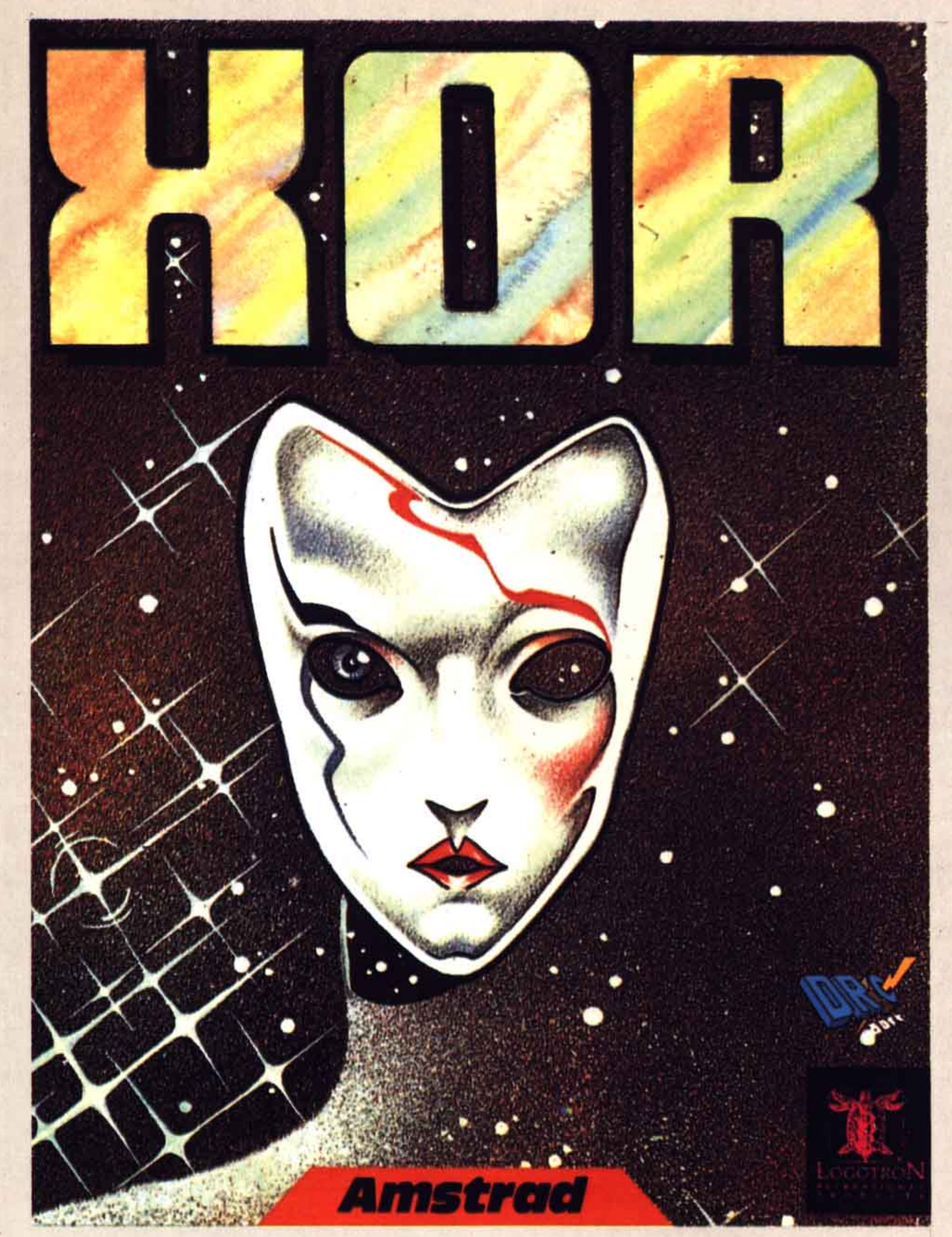
Es un programa donde no hay que "aporrear" la barra espaciadora porque lo que debemos hacer es trasladar la bolita siempre más arriba. Otra innovación, consiste en que en la parte inferior de la pantalla existe "suelo" por donde la bola no puede colarse, pero no hay que ser tan confiados, porque si al dar con la bola a unos ladrillos que sueltan una gota, no recogemos ésta a tiempo, al tocar el suelo sí se abrirá un hoyo por el que la bola puede caer y, por lo tanto, perder una vida.

Así que atención, no todo son flores en nuestro recorrido.

Cabe resaltar que el programa incorpora una serie de opciones que introdujo ARKANOID tiempo atrás, la más espectacular es, sin duda alguna, la de poder disparar y así acabar antes.

Por último, hay que hacer notar la diferencia abismal (no parece el mismo programa) entre la versión MSX y la versión ATARI.

Mientras en la primera los gráficos son pequeños y no excesivamente bien acabados, en la de 16 bits es todo lo contrario.



XOR: ¿CUAL ES LA CLAVE?

XOR es un juego compuesto por quince laberintos, en los que deberemos recoger con nuestros dos escudos las máscaras que se hallan por sus corredizos, antes de salir de ellos. Esto deberemos realizarlo en determinado número de movimientos, por lo que hay que pensar bien los que deseamos hacer.

Por si todo esto no parece suficientemente entretenido, también encontraremos peces, dos tipos de campos de fuerza, pollos, bombas de presión y químicas, rayos de transporte, muñecos, puertas, mapas y, finalmente, máscaras que a veces pueden parecer otra cosa.

Todo esto puede depararnos sorpresas, más o menos agradables, lo que hace que el recorrido por los quince laberintos no sea nada aburrido.

Los gráficos son simples, aunque para este tipo de juego tampoco es necesario ningun alarde. El color, al menos en la versión AMSTRAD, sigue la misma línea. El movimiento, o sea el desplazamiento de los escudos, tiene la adecuada velocidad.

Título: XOR
Firma: Logotron
Distribuid.: DRO Soft
Formato(s): Cinta cassette
Sistema(s): SPECTRUM, AMSTRAD
P.V.P.: 875 pts.

TEST DRIVE: PARA FANATICOS DEL VOLANTE

Seguramente los dos tipos de simuladores con más éxito en el mercado de soft lúdico sean los de coches y motos, seguidos por los de vuelo.

Dentro de los primeros mencionados se encuentra TEST DRIVE, de Electronics Arts, que nos permite la posibilidad de conducir cinco potentes coches: Lamborghini Countach, Lotus Sprit, Porsche 911 Turbo, Ferrari Testarossa y Chevy Corvette.

Al comienzo del juego se nos presenta una pantalla con las características e imagen de cada uno de ellos. Éstas son tan buenas que parecen digitalizaciones.

Una vez que decidamos cual queremos conducir, sólo tendremos que pulsar ENTER (o el TRIGGER del joystick) y nos pondremos en movimiento.

EL objetivo del juego es batir el récord de subida en montaña. Para ello deberemos sacar el máximo rendimiento del motor utilizando adecuadamente el cambio de marchas, al mismo tiempo que, con nervios de acero, circulamos a tope por las cerradas curvas, sorteando charcos, esquivando coches y camiones, ya que algunos circulan en dirección contraria (auténticos pilotos suicida).

Pero esto no es todo, la policía puede aparecer en cualquier momento y, si



nuestra velocidad no es la adecuada, nos impondrá una fuerte sanción, además de demorarnos. No obstante, siempre podemos apretar a fondo el acelerador....

TEST DRIVE gráficamente no es un juego que deslumbre (por lo menos en la versión PC), pero está resuelto adecuadamente. El movimiento, la sensación de velocidad es buena, haciendo que el juego sea considerablemente entretenido. El color en PC (no así en ATARI ST y AMIGA) siempre dependerá del tipo de tarjeta gráfica y monitor que tengamos, está aplicado correctamente.

Título: TEST DRIVE
Firma: Electronic Arts / Accolade
Distribuid.: DRO Soft
Formato(s): Diskettes 3'1/2 y 5'1/4
Sistema(s): ATARI ST, AMIGA, PC
P.V.P.: 4.700 pts

JONAH BARRINGTON'S SQUASH

El squash es un deporte que se podría definir como de ritmo trepidante y en el que los reflejos juegan un papel fundamental.

Debido a su limitada difusión en nuestro país no es muy conocido y practicado, pero en otros tiene una gran cantidad de adeptos.

Mastertronic pretende acercarnos a este deporte con un programa denominado JONAH BARRINGTON'S SQUASH, en el que podremos jugar contra nuestro ordenador o un amigo.

El lugar donde se celebra el partido de squash es una sala cerrada, y en cuyas cuatro paredes la pelota puede golpear, pero teniendo en cuenta siempre que en la pared final lo debe hacer por encima de la raya indicadora.

Los partidos se pueden jugar a uno, tres o cinco sets. Cada juego consta de nueve puntos. Deberemos conseguir éstos sin estorbar al contrario, ya que esto anularía el tanto.

Estas son, muy esquemáticamente contadas, las reglas principales del squash.

JONAH BARRINGTON'S SQUASH es un programa no muy acertado en su apartado gráfico, ya que es sumamente simple y con poco grado de definición. El color sigue esta misma línea, siendo lo más destacable del simulador deportivo la posibilidad de escoger la velocidad de juego (nueve niveles) y la dificultad (cuatro niveles).

JONAH BARRINGTON'S SQUASH se entrega en dos diskettes de 3'1/2 y 5'1/4 dentro del mismo estuche, sin que aumente su precio (?).

Título: JONAH BARRINGTON'S SQUASH
Firma: Mastertronic
Distribuid.: DRO Soft
Formato(s): Diskettes 3'1/2 y 5'1/4
Sistema(s): PC
P.V.P.: 2.300 pts





Título: GARFIELD
Firma: The Edge
Distribuid.: DRO Soft
Formato(s): Cinta cassette y diskette 3'
Sistema(s): SPECTRUM, AMSTRAD (y diskette), C-64
P.V.P.: 875 pts. y 1.750 pts. (diskette 3')

GARFIELD: UN GATO EN APUROS

El simpático personaje de Jim Davis ha sido llevado a las pantallas de nuestros ordenadores por la compañía The Edge.

GARFIELD se encontró el lunes, no podía ser en otro día de la semana, con la nefasta noticia de que Arlene había sido llevada a la perrera municipal.

Para arreglar este entuerto pensó mandar en un principio a Odie, el perro más tonto del mundo según la opinión de GARFIELD, pero finalmente prefirió realizar en persona tan delicada y peligrosa misión.

Lo conflictivo y malo del caso es que su dueño, John, ha cerrado la nevera y GARFIELD no puede darle a la lasaña su habitual reconocimiento. Tampoco puede beberse su café ya que le vigila constantemente.

Debido a dichos problemas, GARFIELD ha tardado en descubrir que no le va a ser nada fácil salir de casa.

Para ayudar a este peculiar felino, se debe procurar que pueda comer cuando sufra sus ataques de hambre, mantener alta su energía y que no se canse mucho. Esto último se puede lograr dejándole reposar de vez en cuando.

Entretenida y bien realizada esta videoaventura, GARFIELD y sus amigos han sido reproducidos con toda la fidelidad posible, en unos gráficos que están bien cuidados. El color está aplicado apropiadamente, y el movimiento posee la velocidad y naturalidad adecuadas para conferir al juego el dinamismo necesario.



PINK PANTHER: LA PANTERA ROSA BUSCA TRABAJO

Los excesos de la PANTERA ROSA han conseguido acabar con sus ahorros y se ha visto obligada a buscar empleo.

Pero ya que no quería ser una simple y honesta trabajadora, encontró un puesto de mayordomo para poder vivir en una casa confortable... y "limpiar" por la noche a sus señores.

"Cinco robos serán más que suficientes", pensó la PANTERA ROSA, "después podré dedicarme a mis negocios".

Lo que no conocía nuestro personaje al empezar a trabajar era que sus señores eran sonámbulos, cosa que convertía el acto de robar en algo realmente complicado, ya que no debía despertar-

los bajo ningún concepto. A esto se sumó la aparición en escena del Inpector Clouseau, intachable defensor de la ley, que lleva mucho tiempo intentando echar el guante (y las esposas) a la PANTERA ROSA.

La casa Micro-Partner ha realizado un buen trabajo en este juego, ya que tiene los elementos necesarios para hacerse entretenido y agradable. Lo primero por una trama sumamente divertida, y lo segundo porque los gráficos y su color nos transportan al mundo de la PANTERA ROSA, cosa que logra también el movimiento. Este confiere una gran realidad y velocidad al juego.



Título: PINK PANTHER
Firma: Magic Bytes
Distribuid.: DRO Soft
Formato(s): Cinta cassette y diskettes 3' y 3'1/2
Sistema(s): ATARI ST, AMIGA, C-64, SPECTRUM, AMSTRAD (y diskette)
P.V.P.: 875 pts. (cinta), 1.750 pts. (diskette 3'), 3.900 pts. (diskette 3'1/2)

5TH QUADRANT

Este juego nos recuerda a una especie de mezcla de los programas Deactivators y Highway Encounter, dado que se basa principalmente en las técnicas de juego de los dos anteriores.

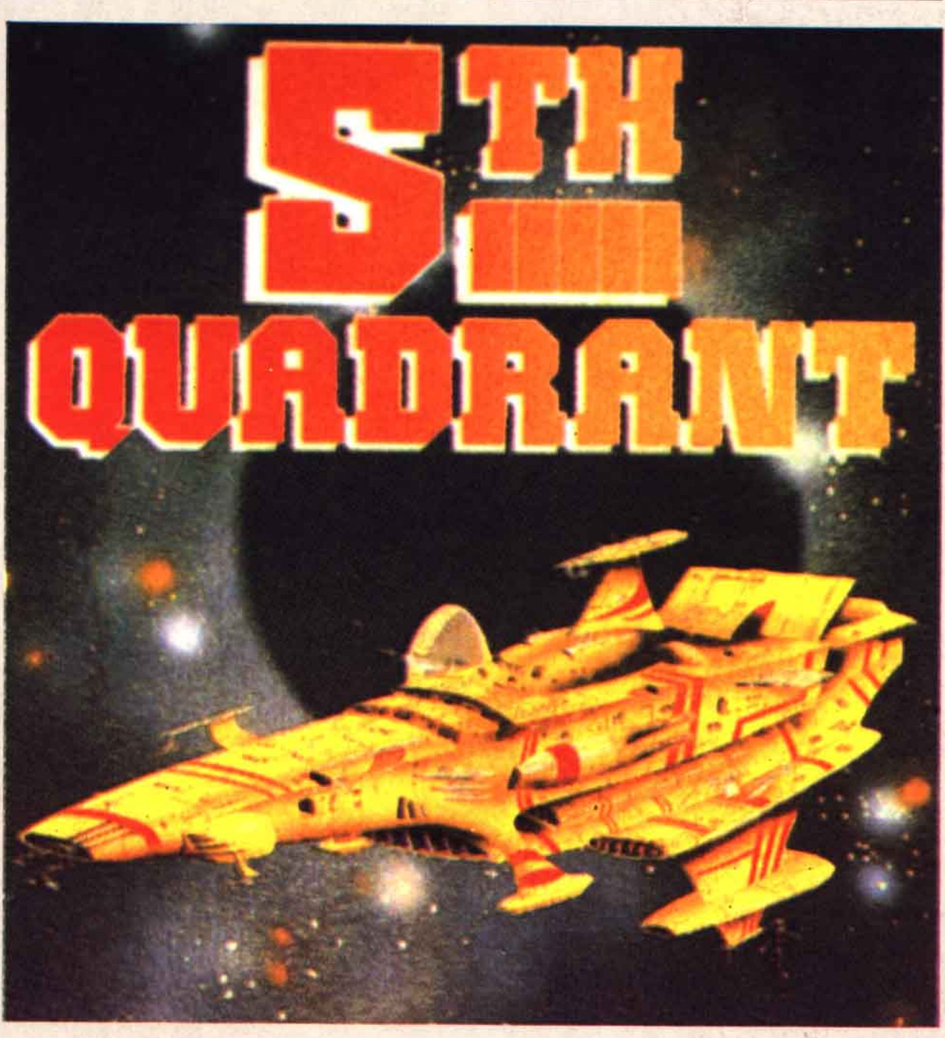
Del primero toma el factor tridimensional y la desactivación de los robots contrarios al nuestro, y del segundo toma la característica de que el robot protagonista tiene que rescatar a los otros cuatro y llevarlos al final del juego.

Dip-bip, el robot del planeta Howsen, estaba operando por la base de dicho planeta, cuando de repente oyó un profundo y chirriante sonido de alarma emitido por sus cuatro compañeros; éstos habían ido a reunirse en la sala de mantenimiento, pues ya les tocaba la revisión de sus articulaciones robóticas; cuando su conciencia cibernética le informó de lo que ocurría, sus circuitos lógicos se autoprogramaron para la destrucción de sus enemigos y la búsqueda de sus compañeros de fatigas.

Tu misión principal será rescatar a los cuatro androides restantes de la base y tendrás además que ser el portador de éstos, dado que, al ser desactivados por los robots cibernígenas, no disponen de controles direccionales, como tampoco de la conciencia suficiente como para poder reactivarlos.

Tendrás a su vez que desactivar el lenguaje Zimen, que controla la mente de tus compañeros.

Título: 5TH QUADRANT
Firma : Mastertronic
Distribuid.:DRO Soft
Formato(s): Cinta cassette
Sistema(s): SPECTRUM
PVP: 499 pts.



DEEP F

Los usuarios de MSX, tanto de la primera como de la segunda generación, creemos conocer todas las marcas que producen software para nuestro sistema, pero realmente no es así. Conocemos las típicas firmas nacionales como DINAMIC, ZIGURAT, TOPO SOFT, OPERA, etc., y otras foráneas como GREMLIN o GRAND SLAM. También sabemos de otras marcas pioneras del estándar japonés y ya míticas, son las de sobra conocidas KONAMI, SEGA, TAITO,... que no dejan de sorprendernos con sus estupendos programas para ambas generaciones del MSX.

Pero en el mercado nipón existen otras, no tan famosas y conocidas por estas tierras, que llevan impactando en las "islas" hace bastante tiempo: XAIN, SEIN, TELENET,...

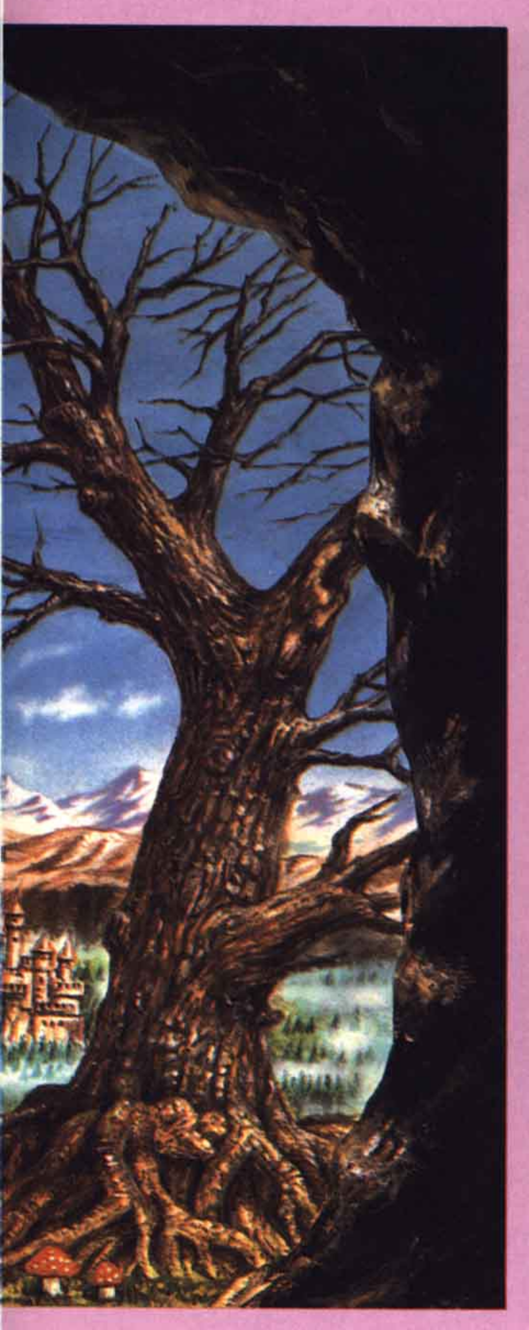
De esta primera (que no tiene nada que envidiar a KONAMI) vamos a comentar el reciente programa aparecido en el mercado nacional: DEEP FOREST.

LA HISTORIA

Hace ya muchos años, en el poblado de Grescar, vivía una familia que tuvo un hijo en plena guerra vikinga. Los Nachianos obedeciendo órdenes del malvado reyezuelo Lepiojine arrasaron el poblado. La madre del cordero, digo de la criatura, antes de morir depositó al pequeño en un cesto de mimbre, confiándolo a los dioses del río. La criatura fue llevada río abajo por las corrientes hasta que llegó a una zona calmada, donde un anciano y su hija lo encontraron.



FOREST



Pasaron los años y el bebé, al que le pusieron por nombre Rabasor, creció en fuerza y sabiduría y se convirtió en un hombre. Pero como normalmente sucede en este tipo de historias, la fortuna no sonríe siempre y pasó lo que era predecible que pasara.

Enterados los Nachianos de que los habitantes de la aldea de Grescar no habían sido totalmente exterminados, tuvieron miedo de la venganza y decidieron eliminar a Rabasor antes de que Rabasor los eliminara a ellos y más sabiendo que éste era el heredero e hijo del caudillo de la tribu (o sea, un hijo de su padre).

La conspiración estaba preparada y prevista para una noche de luna llena. Una hueste de sicarios rodearon y asaltaron la cabaña... pero por suerte o por desgracia (para uno y para otros, respectivamente) sólo encontraron al anciano y a la hija de éste en la choza. Rabasor había salido de caza hacía dos días.

Enfurecidos por no encontrarle preguntaron al anciano dónde estaba, ignorándolo éste tomaron como rehén a la hija diciéndole: "Si deseas verla otra vez a tu lado, dile a Rabasor que venga a por ella".

Al regresar el joven de caza, el achacoso y triste anciano le transmitió, entre sollozos, el mensaje. Un tenue hilillo de voz salía de su garganta, una pena de su corazón y la ira aprisionaba y agitaba su espíritu.

Rabasor, sin pensárselo dos veces fue en su busca. El peligro era enorme pero el afecto que le profesaba movía montañas.

EL ARMAMENTO

-KNIEVES (Cuchillos). El anciano nos proporcionará uno al comienzo de la partida.

-LONG KNIEVES (cuchillos largos). Poseen un gran poder destructivo y son necesarios si deseamos terminar la aventura

-SWORDS (espadas). Tienen un muy alto grado aniquilador.

-SICKLES (hoces). Son unas armas en forma de semicírculo muy poderosas que permiten alargar el alcance de las cuatro primeras armas.

-SHOT (disparo). Grandes esferas metálicas que también permiten el largo alcance de las otras armas.

Para conseguir alguna de dichas armas se las tendremos que comprar a uno de los comerciantes.

OBJETOS

-POCION MAGICA.

Nos permitirá recuperar todo el poder.

-BOTAS.

Permiten saltar con mayor potencia. Son imprescindibles si queremos salvar a la Princesa.

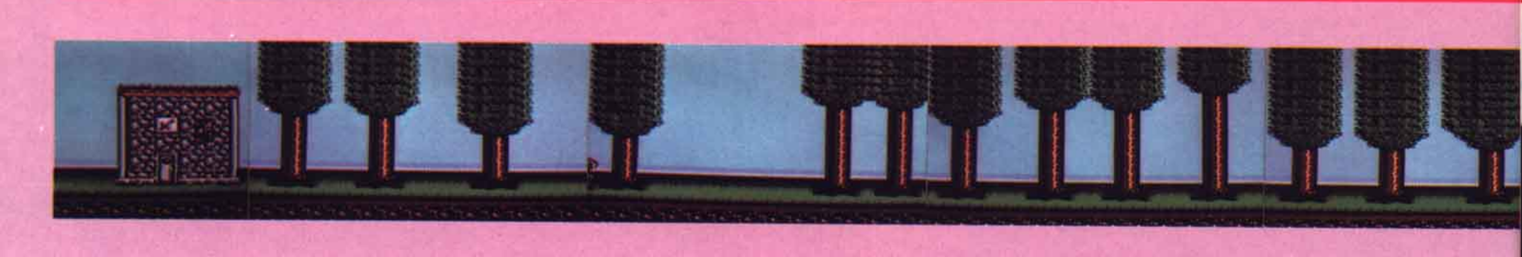
-METAL.

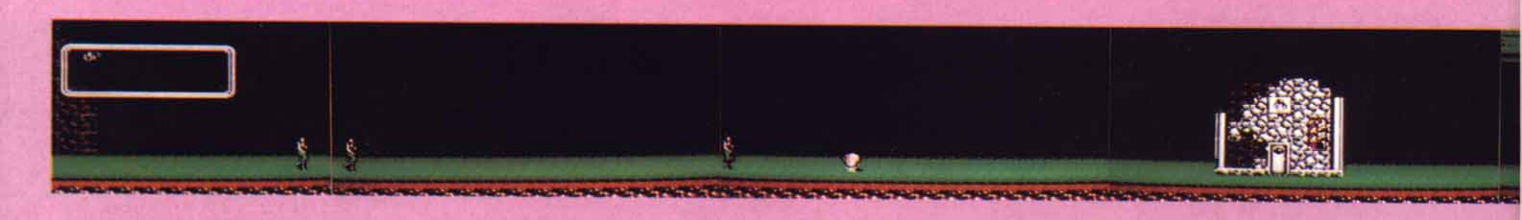
Debe beberse, ya que proporciona mucha resistencia, dando a los músculos la fuerza del acero.

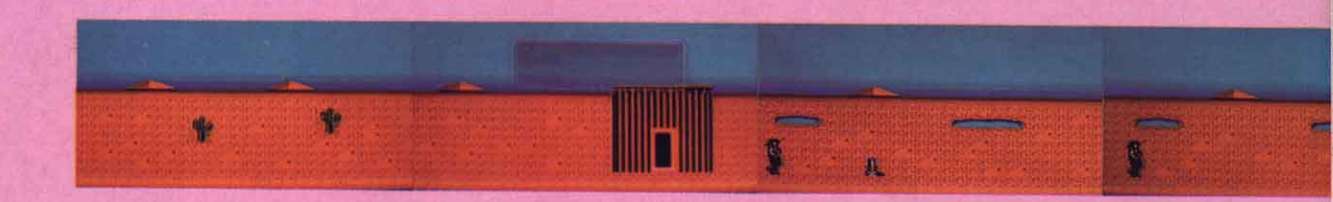
-DROGAS.

La fuerza de ataque aumenta temporalmente, pero la potencia disminuye gradualmente.

Algunos de estos objetos los encontraremos por el camino, pero otros los







tendremos que comprar a determinados comerciantes.

MENUS

A lo largo del camino encontraremos ciertas casas en las que podremos introducirnos para comprar armas, objetos, recuperar energía, etc.

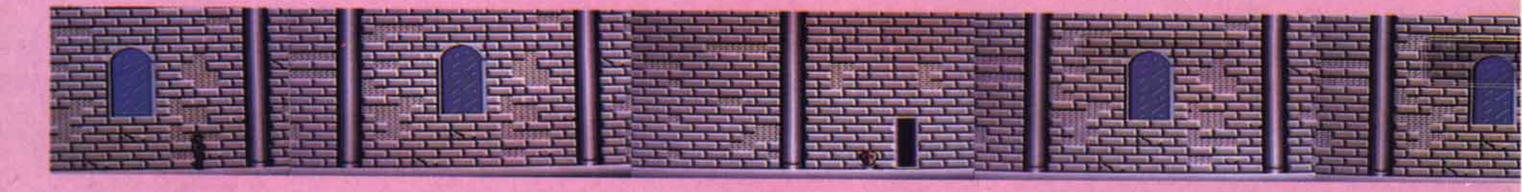
Como todos los textos están en idioma japonés a continuación os los traducimos para que sea más sencillo terminar con la aventura.

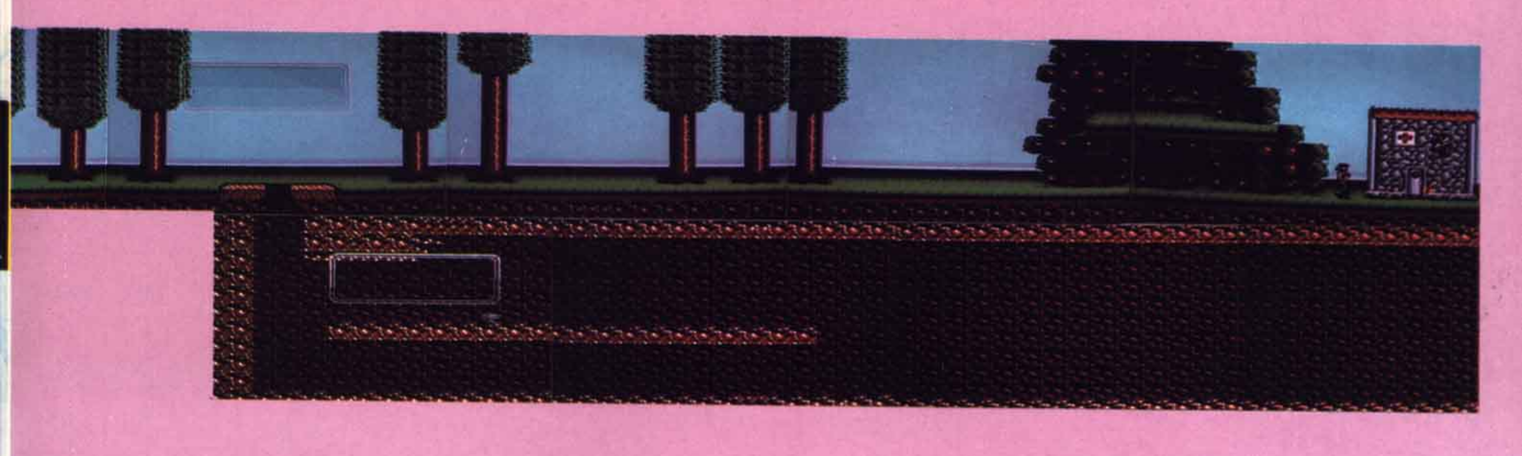
Siempre que penetremos en una cabaña, saldrán dos opciones:

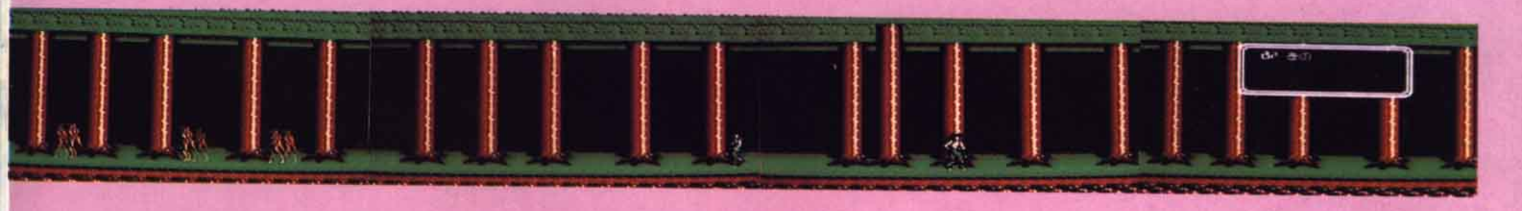
ACCEDER
SALIR

Si activamos ACCEDER nos saldrá el siguiente submenú:

-COMPRAR ARMAS
008.000 items: CUCHILLOS









020.000 items: CUCHILLOS LARGOS
060.000 items: ESPADAS
100.000 items: HOCES
120.000 items: DISPARO

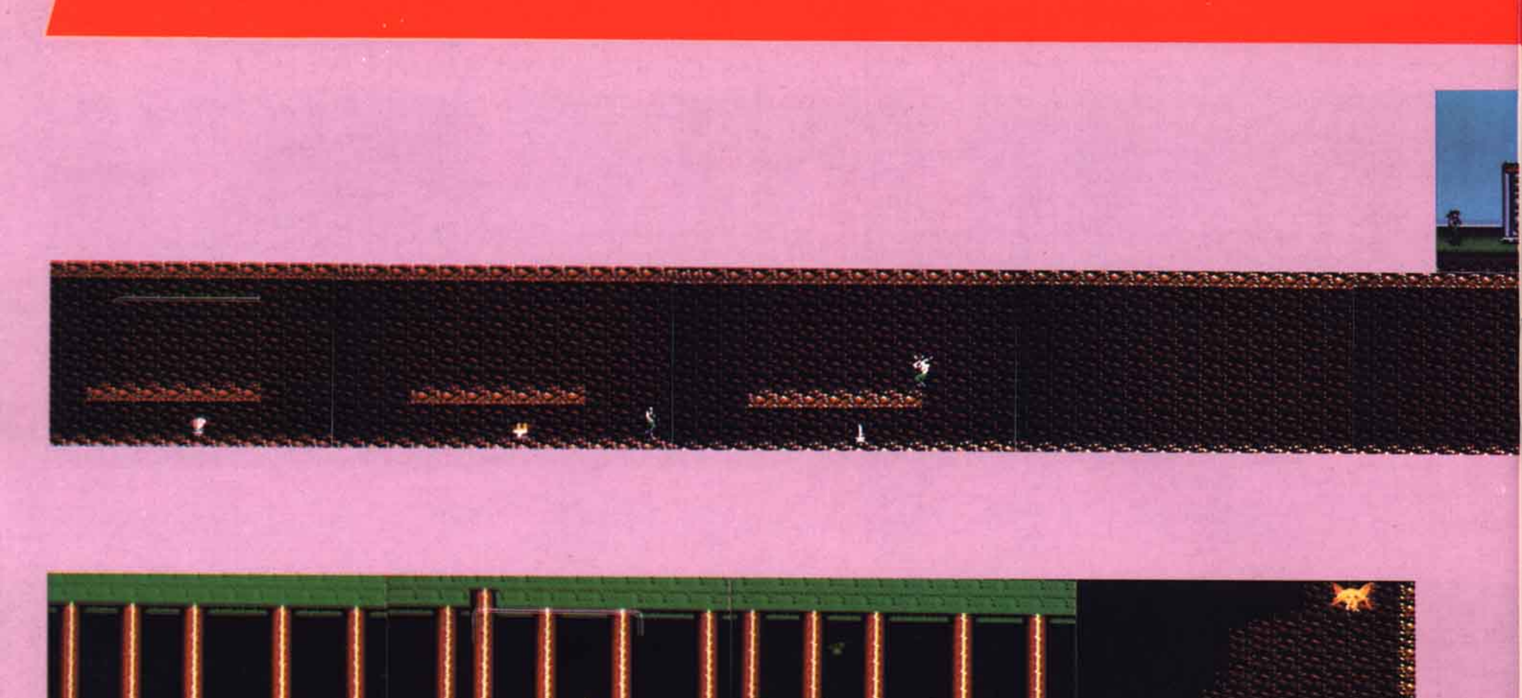
También puede ocurrir que salga este otro submenú:

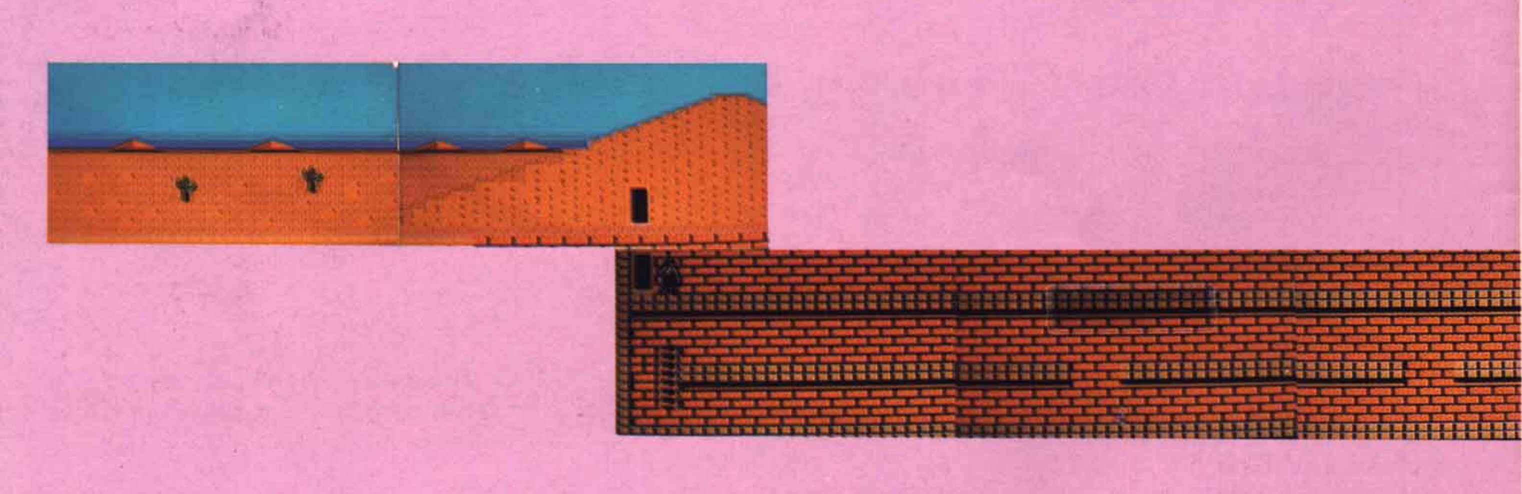
-COMPRAR OBJETOS
POCION: 1.000 items
BOTAS : 1.500 items
METAL : 1.000 items
FIN

O simplemente puede suceder que nos resten 200 items por restaurarnos un poco la energía.

Existen otros menús que accedemos a ellos apretando al mismo tiempo los dos botones de disparo del joystick o la

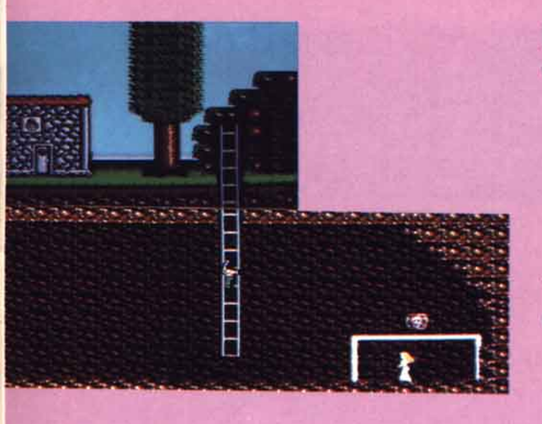






barra espaciadora y SHIFT si jugamos desde teclado. Por ejemplo, nos aparecerá en pantalla:

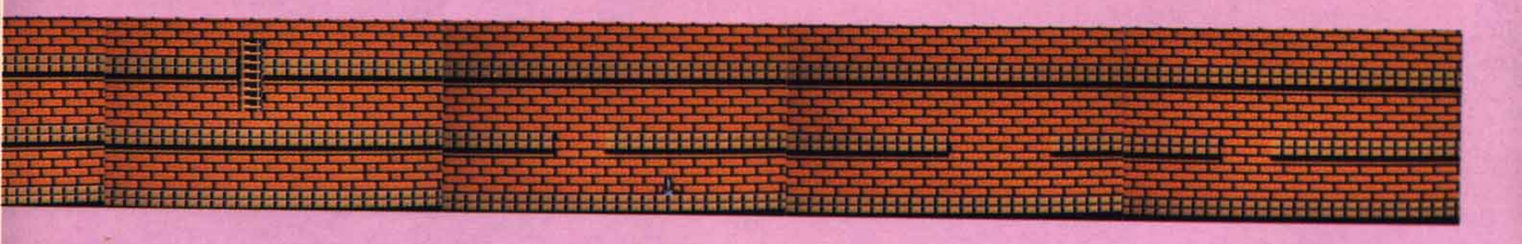
-CAMBIAR ARMAS
-UTILIZAR OBJETOS
-LLAMAR A LA PRINCESA



-SALIR

Si de estas cuatro opciones utilizamos CAMBIAR ARMAS saldrá el siguiente submenú:

CUCHILLOS 01
CUCHILLOS LARGOS ... 00
ESPADAS 00
HOCES 00
DISPARO 00
FIN



Las cifras que se encuentran detrás de los nombres indican la cantidad de veces que tenemos cada arma. Cada arma sólo se puede coger un máximo de cuatro veces.

Si accedemos a la opción UTILIZAR OBJETOS se nos mostrarán, en pantalla, la clase de éstos y el número de veces que los tenemos "repetidos":

POCION ... 01
BOTAS 01
METAL 00
FIN

La opción posterior es CONTACTAR CON LA PRINCESA, para lo cual nos saldrá otro menú:

PEDIR MAGIA
HABLAR CON LA PRINCESA
FIN

Si de estas tres opciones accedemos a PEDIR MAGIA aparecerá un submenú indicándonos el tipo de magia que deseamos hacer:

MAGIA MÉDICA
Nos permite recuperar la salud
DEFENSA MAGICA
Rebaja el daño hecho.
PARAR MAGIA
Detiene la actividad "hechiceril" del enemigo.
TERREMOTO MAGICO
Daña a los enemigos
DESTROZAR MAGIA
Destruye a todos los enemigos.
FIN

Si tras todos estos múltiples menús decidimos activar la opción HABLAR CON LA PRINCESA, el menú que saldrá en pantalla es:

HABLAR CON LA PRINCESA
LA PRINCESA DICE
FIN

En los dos casos la Princesa nos dará consejos varios, pero al estar todo el texto en carácteres kanji japoneses no hará falta molestarse en hablarle porque no nos enteraremos de lo que dice.

EL JUEGO

Al comenzar la partida, el anciano nos proporcionará como elemento básico de ataque y defensa un cuchillo que permitirá eliminar enemigos para conseguir oro.

Nada más salir, nos dirigiremos hacia la derecha siguiendo la dirección de la flecha que sale al inicio. En esta pantalla observamos cuatro alimañas a las que destruimos, pasando al siguiente escenario. En éste reaparecerán de nuevo las alimañas, eliminándolas de nuevo.

En sucesivas pantallas saldrán los cuatro dichosos "moscardones" de las profundidades del bosque. Hemos de seguir acabando con ellos hasta que tengamos 2.500 items de oro. Una vez hecho esto, recogemos el objeto situado en la parte inferior derecha de la pantalla, recuperando toda la energía per-



dida hasta entonces.

El siguiente paso a realizar es atravesar pantallas hacia el margen derecho hasta que veamos un hueco (no hay que dejarse caer por él). Continuamos avanzando hasta que llegamos a otra cabaña. El tendero de dicho cubículo proporcionará energía a cambio de la cantidad de 200 items de oro. ¡No fiarse de él!. No nos repondrá toda la energía perdida.

Si no hay necesidad de ésta, no hace falta que nos introduzcamos en la cabaña, ya que perderemos items de oro. Si los hemos perdido, seguiremos "cargándonos" enemigos hasta tener otra vez 2.500 o más piezas.

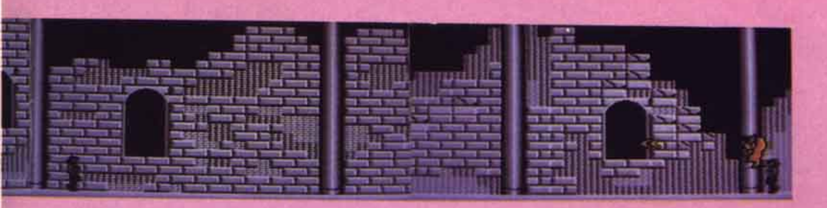
La próxima tienda que encontremos nos venderá objetos de gran importancia y necesidad, como puedan ser la POCION (necesaria por si perdemos gran cantidad de energía) y las BOTAS (sirven para acceder a un nivel que está más alto).

Tras realizar estos pasos bajamos por la escalera que vemos en la misma pantalla y descendemos un nivel encontrándonos con la hija del anciano, aprisionada en un campo de fuerza. No debemos precipitarnos pues no podemos rescatarla todavía.

Nos dirigiremos hacia la izquierda, encontrándonos con la pantalla de las DROGAS que sirven para fortalezer el disparo. Una pantalla más y veremos una vela, que recogemos proporcionando largo alcance al arma que llevemos. Continuamos avanzando hasta la pantalla donde vemos un objeto que, aunque saltemos hacia él, no podemos atrapar. No desesperarse, ya que por algo compramos las BOTAS. Calzándolas nuestro salto será enorme, pudiendo por fin alcanzarlo en cuestión.

Tras esto, sólo resta retroceder hasta la pantalla donde se encuentra la prisionera, saltar sobre una calavera, colocarse encima y agacharse a continuación. Una vez realizado esto, habremos completado el paso más importante de la misión. Ahora sólo resta escapar de los numerosos enemigos que encontraremos por el camino.

Nada más aparecer en la pantalla,



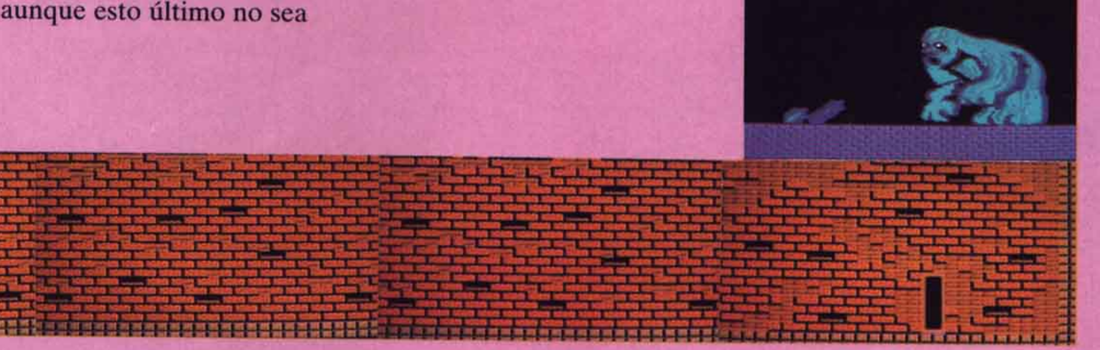
vemos a cuatro enemigos que no es necesario aniquilar, pero eso no quiere decir no esquivarlos, ya que si nos rozan lo más mínimo nos restarán energía automáticamente.

Con la poción que encontramos en el suelo nos dirigiremos a la derecha, esquivando a la gran cantidad de "bichos" que acechan a lo largo de todo el camino. Al final del trayecto, encontramos otro problema, un malvado y silvestre demonio alado con pinta de PTERODACTILO prehistórico, que nos lanzará unas veloces, y difíciles de esquivar, bolas de fuego.

No. No es imposible eliminarlo. Por delante es muy difícil pero por la espalda sencillo, aunque esto último no sea muy caballeresco, pero es la única forma que tenemos.

Por fin está eliminado. Como recompensa nos darán 12.000 items de oro . Ahora se desvanecerá la pantalla y como por arte de magia apareceremos en la tierra de los faraones, Egipto ,donde desde lejos podemos ver el chalet del magnate del petróleo: Mohamed Sekhamé. También recibimos el ataque constante de los tuareg del desierto. Sin pararnos nos dirigimos hacia la derecha hasta llegar a la primera casa que hay en el desierto. En esa cabaña nos proporcionarán energía (una sexta parte) por cada 200 items de oro. Si estamos en mal estado de energía no recurramos al moro que nos la vende, simplemente hacemos la MAGIA MÉDICA y así restauraremos nuestras fuerzas sin necesidad de gastar nada.

Ahora avanzaremos hacia la derecha, hasta la tercera casa. Una vez en ella, retrocedemos una pantalla, encontrando un enemigo muy cercano a nosotros. Lo destruimos y volvemos otra vez a la pantalla de la casa. Esta operación la repetimos hasta que tengamos 20.000 items de oro. Cuando tengamos ese dinero nos introducimos en la casa y el egipcio, aprovechándose de nuestra necesidad de tener armas nos las venderá a un precio excesivamente caro. Cogemos el arma de 20.000 items que son los



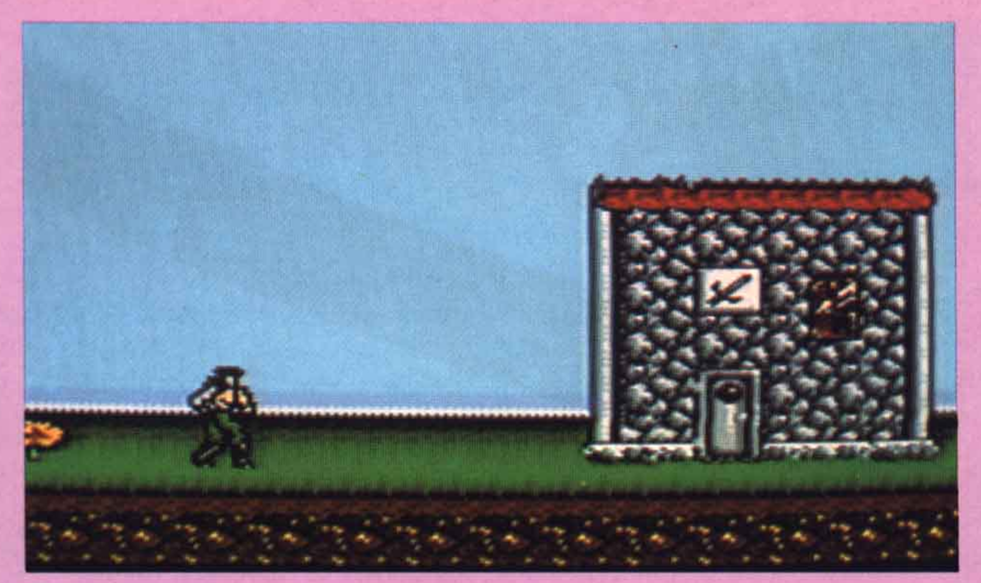




CUCHILLOS LARGOS y pasamos una pantalla a la derecha donde eliminamos a dos esbirros de Lepiojine. Una vez aniquilados, retrocedemos a la pantalla de la casa que venden armas.

La operación anterior la repetiremos hasta que tengamos cuatro veces el CUCHILLO de 2O.OOO items.

Cuando tengamos los cuatro reuniremos 120.000 items de oro. ¿Porqué tanto?. Muy sencillo. Hay que comprar el arma más cara para que los cuchillos tengan largo alcance, ya que al final de este nivel existe un enemigo que sólo se puede eliminar así.



cance y poder mayor.

Una vez muerto, recibiremos una recompensa de 12.000 items. A continuación, apareceremos en las murallas del castillo, donde diabólicos guerreros no dejarán de atacarnos. Para eliminarlos, lo mejor son las BOLAS DE HIERRO.

Avanzamos y la primera puerta que vemos es la de un comerciante de armas. No es necesario adquirir ninguna, lo mejor es reservar el oro para comprar pociones de energía y metal. Proseguimos la ruta hasta llegar a otra tienda, recogiendo antes la vela que encontremos por el camino, donde nos introduciremos y gastaremos todo los items de oro en pociones y metal (coger mitad y mitad).

Tras un rato de sufrimiento ya tenemos cuatro veces el cuchillo y el arma de 120.000. Ahora sólo resta dirigirnos a la derecha hasta llegar a una pirámide, en la que nos introduciremos.

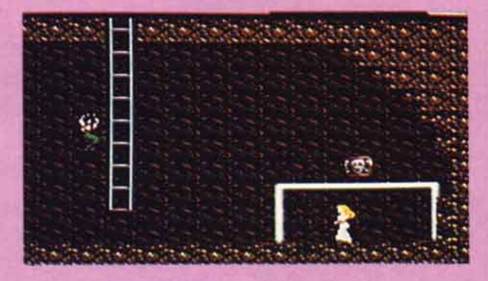
Ya dentro de ésta, avanzaremos siempre hacia la derecha hasta llegar a una escalera por la cual descenderemos.

El avance prosigue, llegando a un hoyo por el que nos dejamos caer. Deambulando por la parte inferior de la pantalla llegamos a otra puerta.

Ya hartos de tantos enemigos, entramos por ella, apareciendo unos enemigos alados muy difíciles de aniquilar. Será sencillo si se han seguido las instrucciones (la BOLA DE HIERRO de 120.000 items de oro).

Recorremos unas cuantas pantallas hasta llegar a la última puerta de este nivel. Antes de penetrar por ella, es muy importante activar la opción de los CUCHILLOS LARGOS (20.000 items) y recargar toda la energía, ya sea con la POCION o con la MAGIA MEDICA. Tras haber ejecutado estos pasos, podemos introducirnos en el cubículo. Con asombro veremos aparecer un horrible monstruo: el MUTANTE. Éste es el primero, y no el único como algunos esperarían, de una serie que tendremos el "placer" de aniquilar.

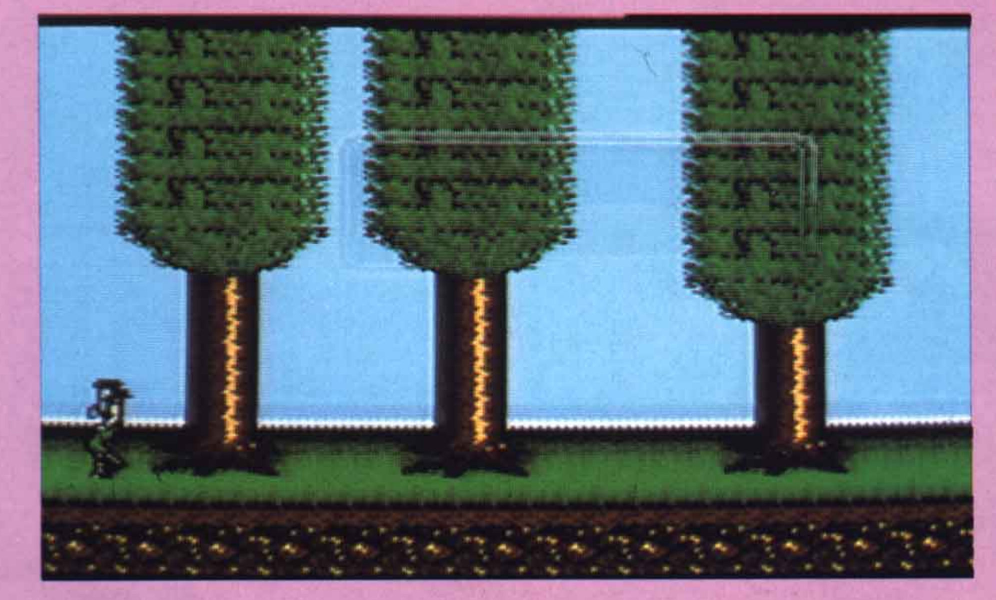
La forma de destruir a tan poderoso enemigo consiste en colocarse fuera del alcance de sus balas, saltar y lanzar los cuchillos que, gracias al complicado y fatigoso proceso realizado, tienen un al-



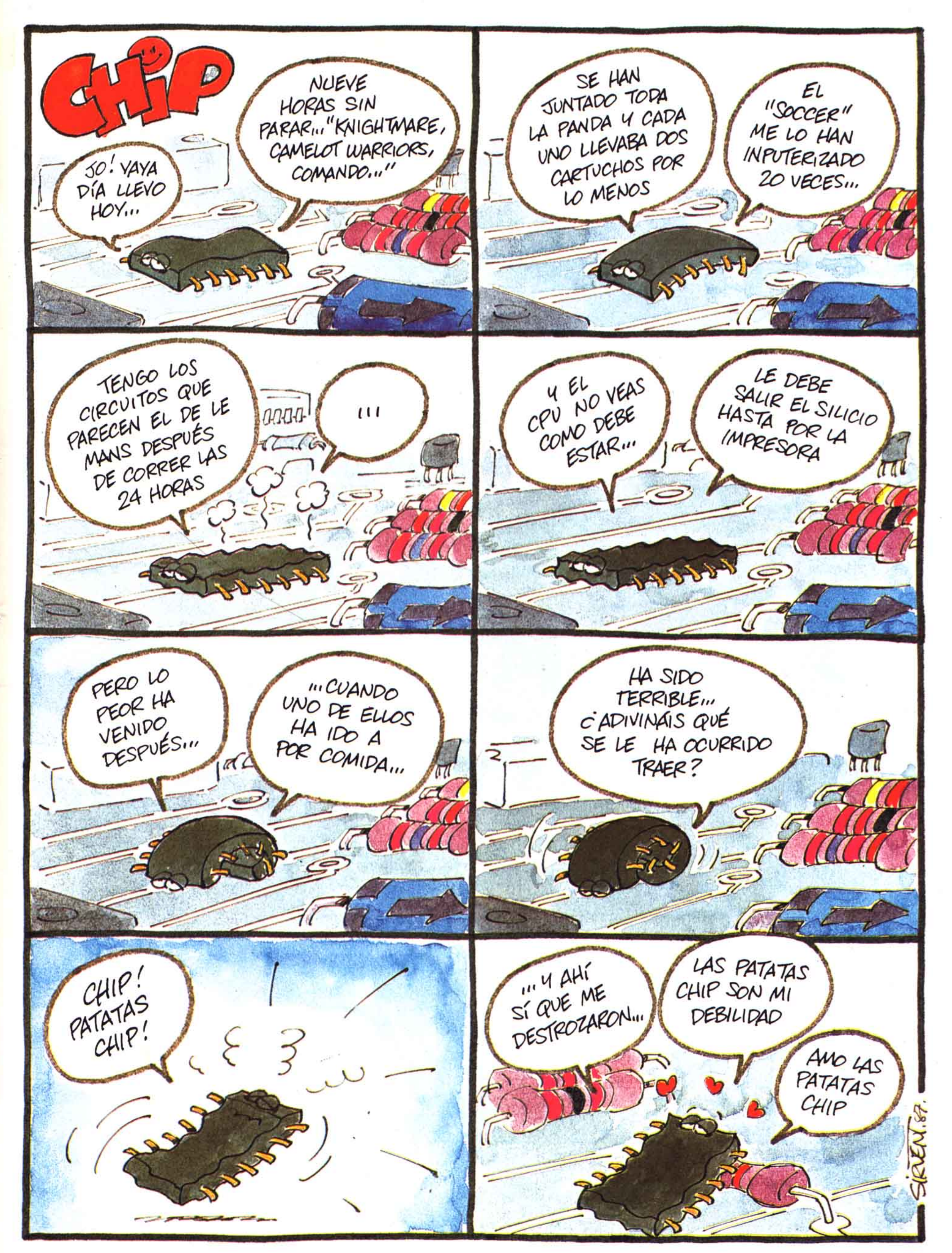
Continuamos el camino hasta llegar a unas escaleras, descendemos por ellas y atisbamos otro tipo de enemigos. No debemos permitir que nos toquen lo más mínimo ya que la muerte sería inevitable.

Andamos hasta una pantalla con dos escaleras, subimos por ellas y apareceremos en las murallas del castillo. Lo que debemos hacer ahora es activar los CUCHILLOS LARGOS para cuatro pantallas más adelante destruirlo.

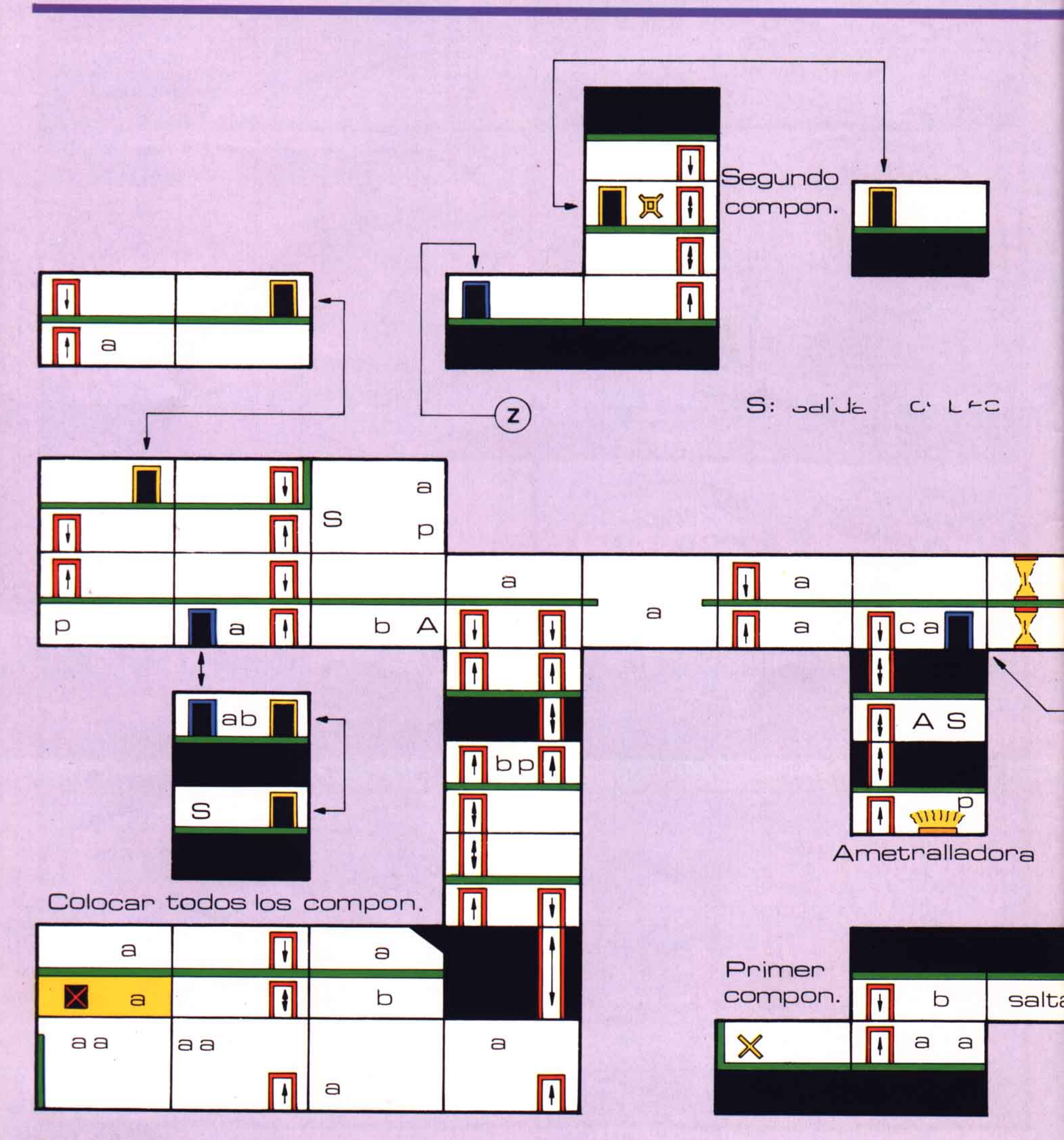
Una vez eliminado este obstáculo, llegaremos a las murallas del castillo, recorreremos unas seis pantallas y encontraremos al segundo PTERODACTILO diabólico. Para liquidarlo nos situaremos a su espalda, en el margen lateral extremo de la pantalla, disparando hasta su destrucción.



Título: DEEP FOREST
Firma: Xain Soft
Distribuid.: SERMA
Formato(s): Cartucho MegaROM
Sistema(s): MSX-2
P.V.P.: 5.600 pts


CHIP
JO! VAYA DÍA LLEVO HOY...
NUEVE HORAS SIN PARAR... "KNIGHTMARE, CAMELOT WARRIORS, COMANDO..."
SE HAN JUNTADO TODA LA PANDA Y CADA UNO LLEVABA DOS CARTUCHOS POR LO MENOS
EL "SOCCER" ME LO HAN INPUTERIZADO 20 VECES...
TENGO LOS CIRCUITOS QUE PARECEN EL DE LE MANS DESPUÉS DE CORRER LAS 24 HORAS
!!!
Y EL CPU NO VEAS COMO DEBE ESTAR...
LE DEBE SALIR EL SILICIO HASTA POR LA IMPRESORA
PERO LO PEOR HA VENIDO DESPUÉS...
...CUANDO UNO DE ELLOS HA IDO A POR COMIDA...
HA SIDO TERRIBLE... ¿ADIVINÁIS QUÉ SE LE HA OCURRIDO TRAER?
CHIP! PATATAS CHIP!
...Y AHÍ SÍ QUE ME DESTROZARON...
LAS PATATAS CHIP SON MI DEBILIDAD
AMO LAS PATATAS CHIP
SIRVENT. 87.

OBLITERAT



Segundo compon.
Colocar todos los compon.
Ametralladora
Primer compon.



A continuación os presentamos, con mapa incluido, uno de los mejores programas realizados para ATARI ST y AMIGA: OBLITERATOR.

Este programa, en el que encontraremos paralelismoa con BARBARIAN, también de PSYGNOSIS, posee un buen planteamiento, así como dosis masivas de pantallas, acción y habilidad.

LA HISTORIA

Los OBLITERATORS, son un cuer-

P: munición pistola

A: munición ametrallad.

R: munición rayos

B: munición bazooka

Bazooka

Recuperar Energía

Ametralladora

po de élite de lo más secreto, con un elevado grado de eficacia.

Éstos, son valientes soldados, educados ya desde muy jóvenes, con el fin de tener un mayor grado o nivel en la resolución de los más conflictivos e inimaginables problemas en los que podamos pensar.

Pues bien, aunque parezca increíble, al ser humano, los OBLITERATORS también fallan, y sobretodo cuando no están acostumbrados a misiones de este tipo: combatir dentro de una estación espacial de observación. Y aquí es donde entramos, como un BOLITERATOR llamado Dark, el último de los OBLITERATORS, puesto que todos los compañeros han perecido en combate. De nosotros depende que, de ahora en adelante, la Tierra no se sienta amenazada exteriormente.

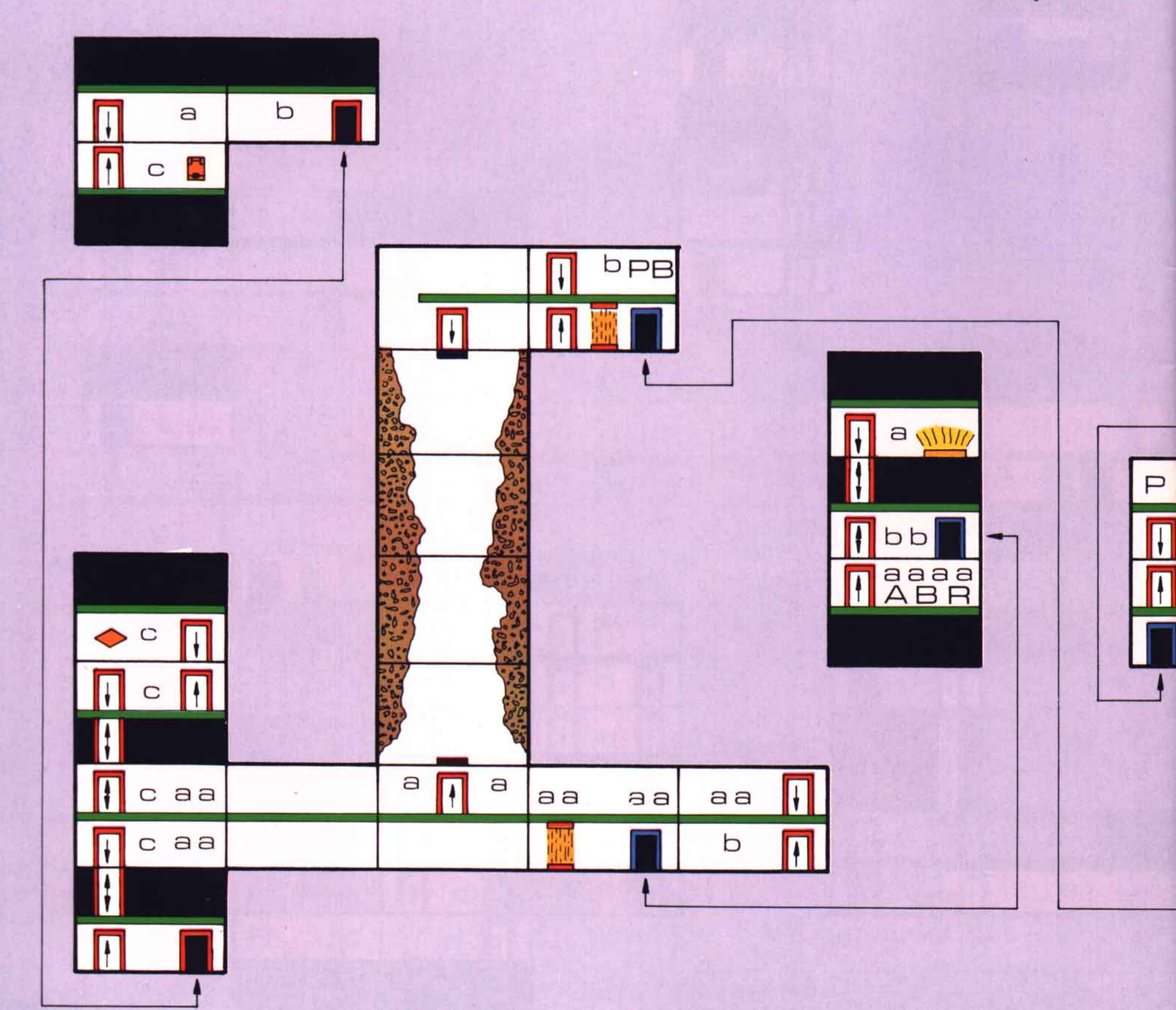
EL JUEGO

La misión consiste en recuperar una serie de componentes del interior de una estación espacial de observación,invadida y ocupada por toda una serie de peligrosos alienígenas de todo tipo, clase y especie.

Al comenzar contamos sólo con una pistola y 25 balas. Durante la aventura, a través de la numerosas pantallas que forman la base, podremos ir cogiendo municiones, recargar nuestra energía, así como recoger diferentes armas (ametralladora, bazooka, pistolas láser).

Algunos enemigos sólo podrán ser eliminados con una arma específica, por lo que es conveniente llevarlas todas.

Cada vez que consigamos coger un componente, se nos ofrecerá la posibilidad de grabar la partida, lo que nos será



de gran ayuda, puesto que la podremos recuperar cualquier otro día que decidamos seguir la aventura que dejamos a medias.

EL MAPA

Como podéis apreciar, junto con este pequeño comentario, os ofrecemos el mapa de este fascinante programa.

En el mapa, en el que figuran exactamente todas las pantallas, hemos indicado, en cada una de ellas, los enemigos que se encuentran, y el arma con la cual es posible eliminarlos.

También hemos indicado todos los ascensores, así como si son de subida o bajada.

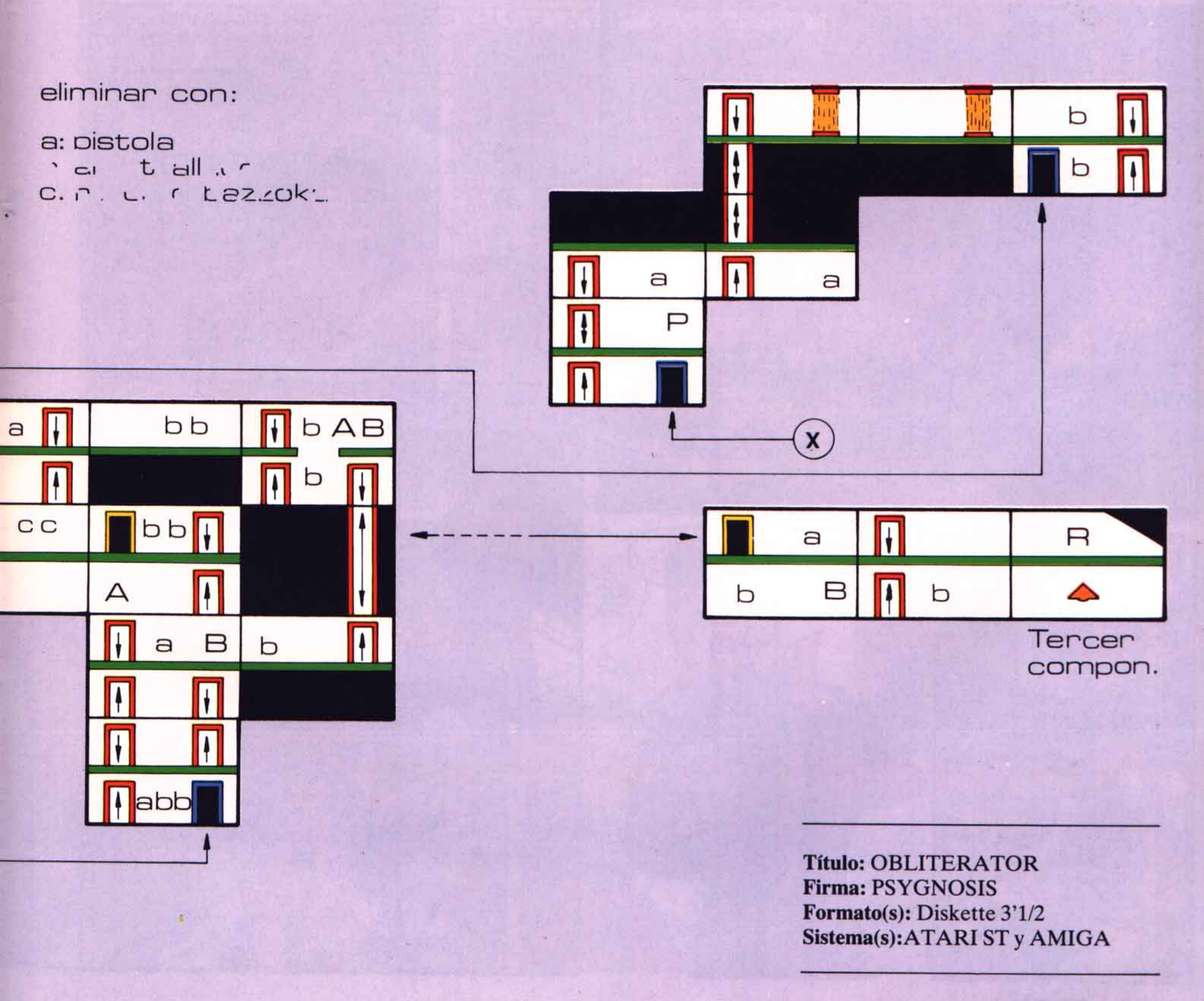
Naturalmente también se encuentran indicados donde hallar los componentes, las armas y las municiones, así como, dónde procurar energía y dónde depositar los componentes. Algo primordial, esto último, para acabar con éxito la misión.

CONCLUSION

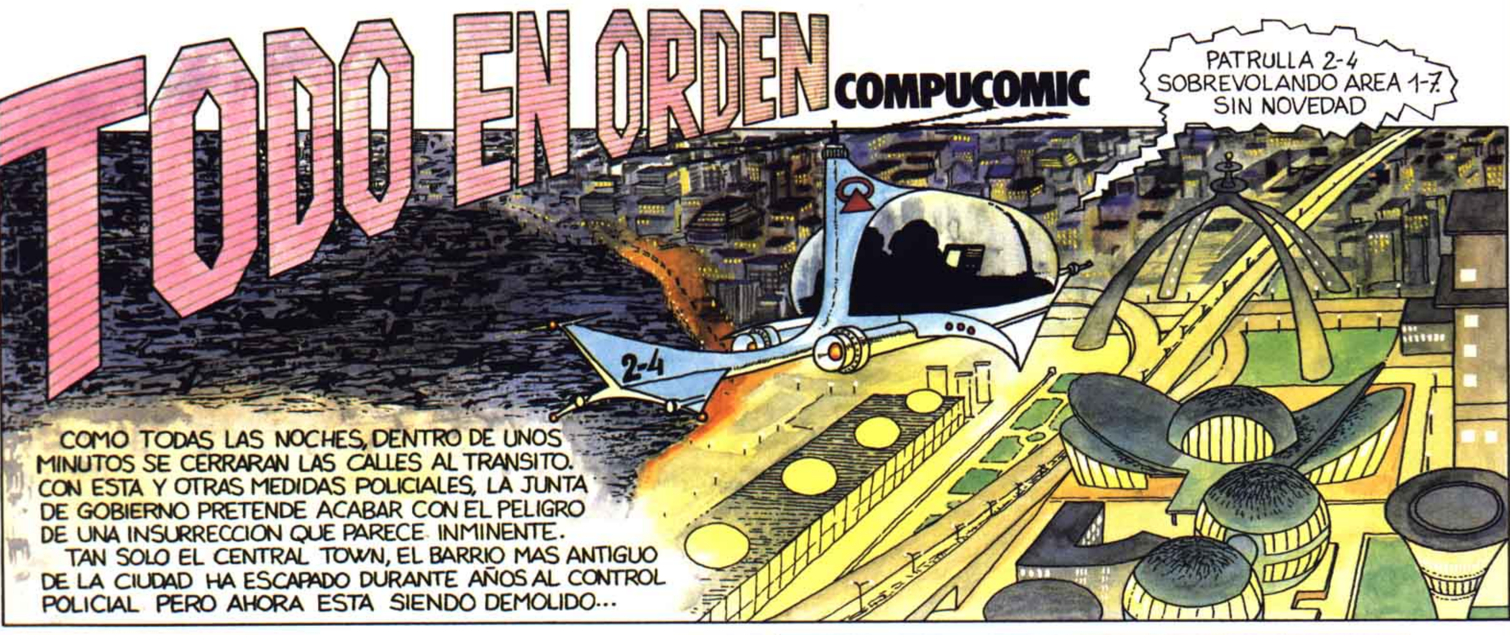
La verdad es que no podemos decir que OBLITERATOR posea muchos defectos, sino todo lo contrario, sólo hemos encontrado cosas buenas.

OBLITERATOR es un magnífico programa, con una excelente música, un buen movimiento y unos colores y gráficos que están totalmente ajustados a la historia.

Además, el nivel de dificultad es normal, podemos grabar la partida en determinadas ocasiones, y nuestro personaje es fácil de manejar (aunque a simple vista nadie lo diría). Si además le sumamos una gran adicción, ¿qué más le podemos pedir?

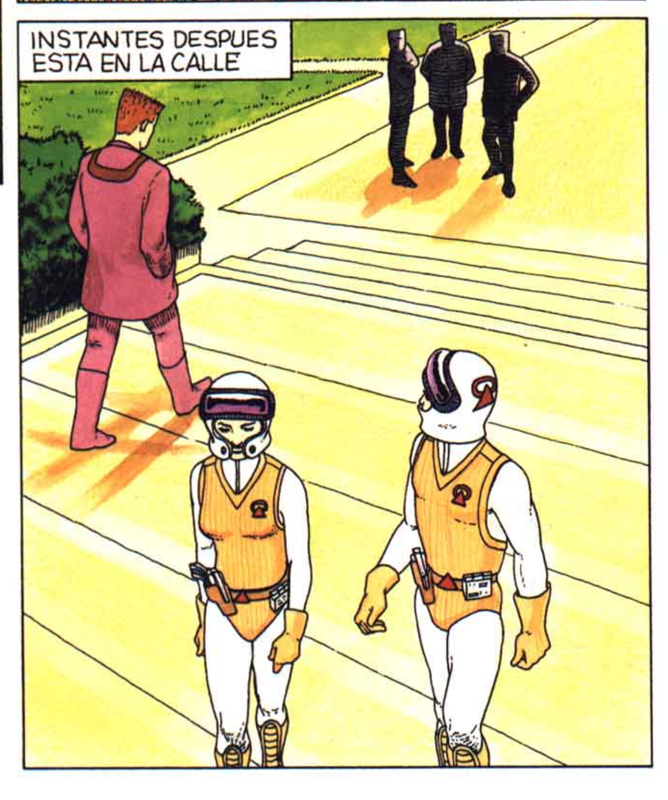


Título: OBLITERATOR
Firma: PSYGNOSIS
Formato(s): Diskette 3'1/2
Sistema(s): ATARI ST y AMIGA

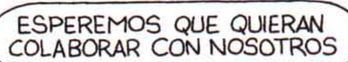

TODO EN ORDEN
COMPUÇOMIC
PATRULLA 2-4 SOBREVOLANDO AREA 1-7. SIN NOVEDAD
2-4
COMO TODAS LAS NOCHES, DENTRO DE UNOS MINUTOS SE CERRARAN LAS CALLES AL TRANSITO. CON ESTA Y OTRAS MEDIDAS POLICIALES, LA JUNTA DE GOBIERNO PRETENDE ACABAR CON EL PELIGRO DE UNA INSURRECCION QUE PARECE INMINENTE.
TAN SOLO EL CENTRAL TOWN, EL BARRIO MAS ANTIGUO DE LA CIUDAD HA ESCAPADO DURANTE AÑOS AL CONTROL POLICIAL PERO AHORA ESTA SIENDO DEMOLIDO...

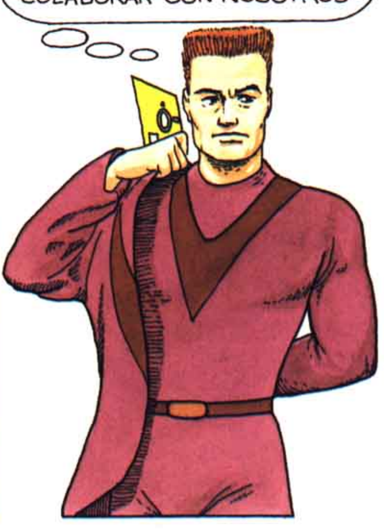

...ALLI SOBREVIVEN, A DURAS PENAS, LOS RESTOS DE LAS GRANDES HORDAS, CUYO PODER HABIA LLEGADO A SER TEMIBLE EN OTROS TIEMPOS Y QUE AHORA AGUARDAN SU HORA FINAL.


EN SU CASA, FRANK MEYER, QUE TRABAJA EN LAS OBRAS DE DEMOLICION, ESTUDIA AFANOSAMENTE ANTIGUOS PLANOS DE LA ZONA
¡AHÍ ESTA! SABIA QUE TENIA QUE HABER UN ACCESO DESDE LAS VIEJAS GALERIAS


INSTANTES DESPUES ESTA EN LA CALLE

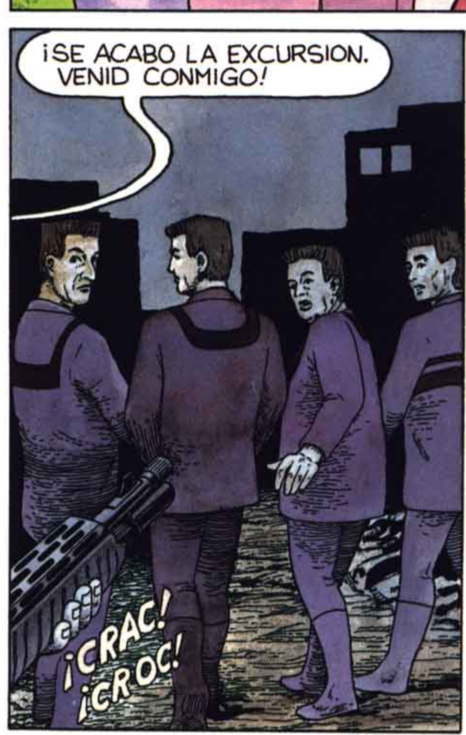

CON ESTA COPIA DE LOS PLANOS, LAS HORDAS PODRAN ORGA-NIZAR MUCHO MEJOR SUS DEFENSAS


ESPEREMOS QUE QUIERAN COLABORAR CON NOSOTROS

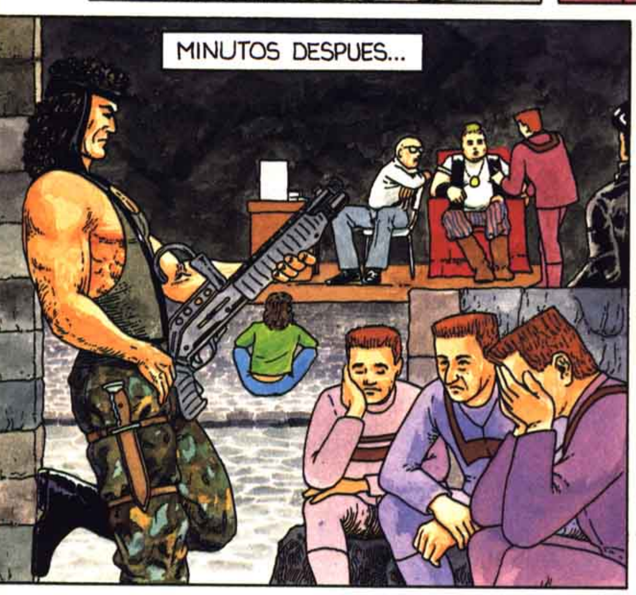


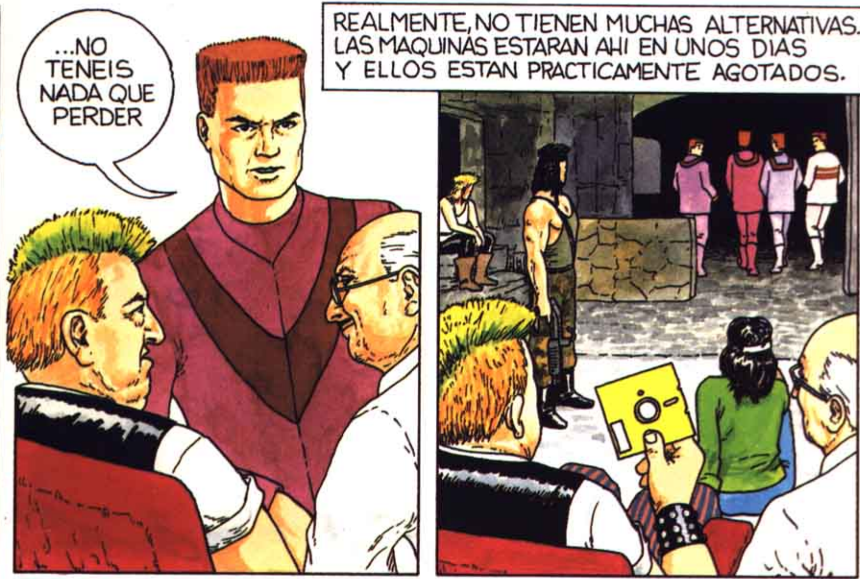

¿QUE TAL FRANK? ESTOS AMIGOS DESEAN HACER UNAS APUESTAS...
¡MUY BIEN, BILL! PERO VAMONOS YA. NO CONVIENE DESPERTAR SOSPECHAS


POCO MAS TARDE, CUANDO LAS LUCES DE LA CIUDAD HAN SIDO APAGADAS, CUATRO SOMBRAS AVANZAN ENTRE LOS ESCOMBROS DEL AREA PROHIBIDA.
¿POR QUE NOS TRAES POR AQUI, FRANK?
CONOZCO UN PASO MENOS PELIGROSO QUE RODEAR EL BARRIO. DE LAS HORDAS NO OS PREOCUPEIS


¡SE ACABO LA EXCURSION. VENID CONMIGO!
¡CRAC! ¡CROC!


EN EL CUARTEL GENERAL DE LAS HORDAS COEXISTEN BANDAS QUE ANTAÑO ERAN ENEMIGAS, HAY ROCKEROS, PUNKIES, MODS, BANQUEROS, RAMBOS...
¡MIRAD!, LOS SERES HUMANOS HAN VENIDO A VISITARNOS
OS TRAEMOS ALGO


MINUTOS DESPUES...


...NO TENEIS NADA QUE PERDER
REALMENTE, NO TIENEN MUCHAS ALTERNATIVAS. LAS MAQUINAS ESTARAN AHI EN UNOS DIAS Y ELLOS ESTAN PRACTICAMENTE AGOTADOS.




ASI QUE ESTE ES EL PASO QUE BUSCABAS
EL GRUPO PROSIGUE SU CAMINO POR ALCANTARILLAS Y TUNELES...


¡ALTO! ¿QUIENES SOIS?
SOY FRANK MEYER. VENGO CON UNOS AMIGOS
...HASTA LLEGAR AL OTRO EXTREMO DE CENTRAL TOWN...

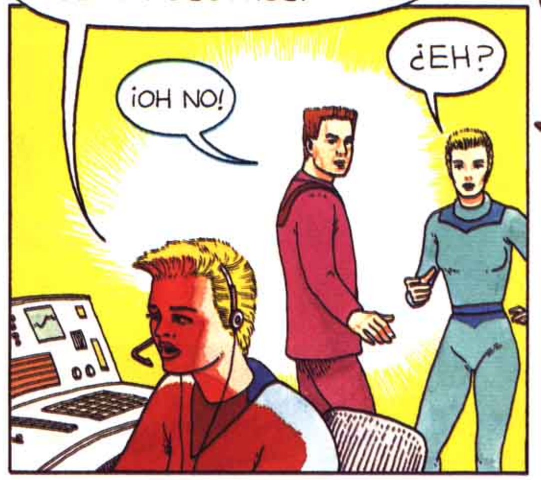

...EN LA ABANDONADA ESTACION DE METRO
EN DOS MINUTOS SE INICIARA EL COMBATE ESTELAR DE LA VELADA
QUIERO APOSTAR CINCO MIL
YO TAMBIEN


¡FRANK! ¿DE DONDE SALES? NO HEMOS DETECTADO TU LLEGADA
TENEMOS POCO TIEMPO, TANIA, LA DEMOLICION ESTARA AQUI EN UN PAR DE SEMANAS

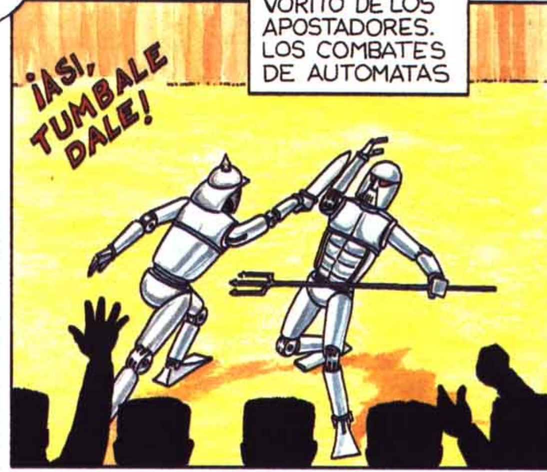

TENDREMOS QUE SUSPENDER LOS COMBATES
PERO NECESITAMOS EL DINERO DE LAS APUESTAS PARA...

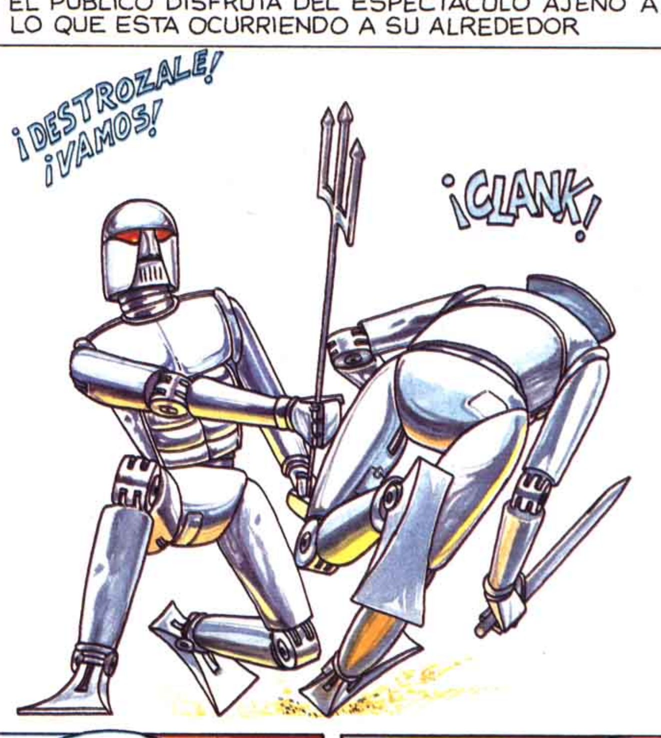

...TERMINAR DE EQUIPAR A NUESTROS ROBOTS. AUN SON VULNERABLES A LAS ARMAS DE LA POLICIA


POR ESO HE LLEGADO A UN ACUERDO CON LAS HORDAS. UTILIZARAN LAS ANTIGUAS GALERIAS PARA ATACAR A LAS BRIGADAS DE DERRIBO Y ESCAPAR DESPUES. ESTO HARA QUE SE RETRASEN Y...


¡COMANDANTE TANIA! ¡LOS SENSORES DETECTAN MOVIMIENTO MOTORIZADO SOBRE NOSOTROS!
¡OH NO!
¿EH?


¡ALERTA, NOS HAN DESCUBIERTO! BLOQUEAD LAS ENTRADAS SECRETAS... SITUACION DE DEFENSA PASIVA
BILL Y LOS OTROS...


MIENTRAS, FUERA, SE DESARROLLA EL ESPECTACULO CLANDESTINO FAVORITO DE LOS APOSTADORES. LOS COMBATES DE AUTOMATAS
¡ASI, TUMBALE DALE!


EL PUBLICO DISFRUTA DEL ESPECTACULO AJENO A LO QUE ESTA OCURRIENDO A SU ALREDEDOR
¡DESTROZALE! ¡VAMOS!
¡CLANK!


ENTONCES...
FSSSSSS...
¡CLAK!
POLICIA FEDERAL. QUE NO SE MUEVA NADIE. SI NO SE RESISTEN... ¡CUIDADO, ESTAN ARMADOS! ¡DISPARAD!


¿QUIEN NOS HA DELATADO BILL?


¡CUIDADO!
¡AG!


EN OTRO EXTREMO DE LA CIUDAD
OS HABEIS PORTADO MUY BIEN, SOIS EJEMPLARES. VEAMOS OTRA VEZ ESOS PLANOS...
FIN

TRUCOS, ASTUCIAS Y

METAL GEAR

Las frecuencias de radio para comunicarnos con la resistencia son las siguientes:

-120.13
-120.26
-120.33
-120.91



NEMESIS 2

Estamos seguros que muchos sois los que habeis disfrutado NEMESIS 2 (comentado en los números 20 y 21). En aquella época este programa era muy reciente y no se conocían todos los trucos. A continuación os diremos como encontrar dos pantallas secretas de BONUS:

Primera fase de BONUS

Esta fase la podemos encontrar escondida en la tercera pantalla. Para entrar en ella tenemos que pasar la primera mitad de la pantalla y luego buscar un sitio donde hay tres columnas sujetando un muro. Una vez encontrado ésto, hemos de eliminar rápidamente las tres columnas y colocarnos debajo de ellas, pero un poco más avanzado porque si no nos destruirán.

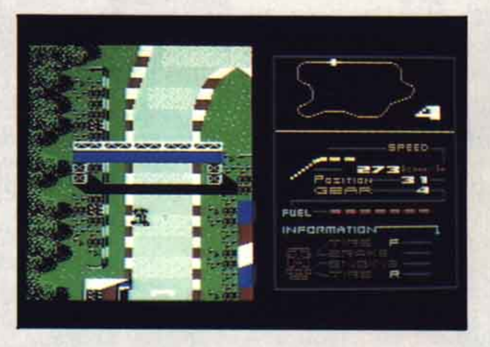


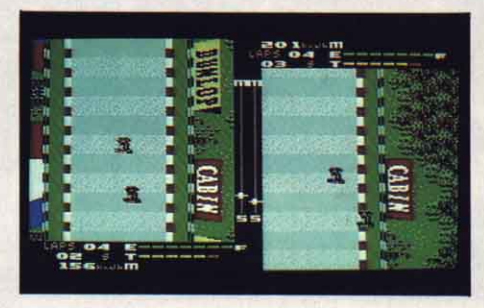
Segunda fase de BONUS

Dicha fase se haya escondida en el planeta viviente. Para encontrarla tendremos que pasar la primera parte de la fase y coger una cápsula, que hace que la nave gire y perfore (R.DRILL). Entonces en el primer hueco que veamos tapado como por unas bolitas, perforamos sin miedo hasta que encontremos la segunda pantalla.

F-1 SPIRIT

Son muchos los aficionados a este programa que nos trae KONAMI para los ordenadores de la primera generación. A algunos les llama la atención por la modalidad de BATTLE MODE que es en la que juegan dos jugadores a la vez.Simplemente juegan contra otro amigo para demostrar quien es el mejor y así poder presumir de ser el mejor piloto, pero otros más aficionados a la F-1 emprenden la carrera hasta llegar desde el primer circuito hasta el último haciendo una puntuación de nueve en cada uno, y así quedándose satisfecho y viendo el gran final que nos espera, pero desgraciadamente no todos los adictos llegan a completar este programa. Para





ellos y para todos los que deseen ver el final de este programa os damos una clave que, estamos seguros, interesara mucho: MITAIYOENDDEMO.

Dicha clave se coloca en el modo de INPUT PASSWORD.

También hay otros códigos que serán muy útiles y divertidos para completar el programa:

MAX POINT

Nos da todos los circuitos.

HYPER OFF

Hace que cuando nos introduzcamos en BOXES nuestros mecánicos vayan con un poco más de prisa y, por lo tanto, arreglen el bólido en pocos segundos.

Todos estos códigos los introduciremos en el modo INPUT PASSWORD y pulsaremos return.

POKES

GUARDICS



Para los aficionados a GUARDICS, y que aún no hayan finalizado el programa dadas las dificultades de cada nivel, podemos deciros que en este arcade se encuentra un modo de práctica, en el que se puede elegir la pantalla que se desee para practicar. La clave está en las letras del la presentación, esto es todo lo que podemos decir.

BLACK BEARD

Aunque se piense que BLACK BEARD, el último programa de TOPO SOFT, no es complicado, sí que lo es.

Para aquellos que no sean muy habilidosos y para los que lo son más, también os vamos a dar una combinación de teclas con las que podremos conseguir vidas infinitas en cualquier parte del juego.

Las teclas son:

MSX: Z, X, Y, U
SPECTRUM: A, S, F, G
AMSTRAD: 1, Q, A, Z

THE TREASURE OF USAS

A continuación os proporcionamos los códigos de los niveles de este magnífico juego.

Los códigos se han de introducir cuando al colocar el cartucho aparezca en pantalla la presentación, entonces apretaremos CTRL e introduciremos las claves:

JUBA RUINS
GANDHARA RUINS
HARAPPA RUINS
MOHENJO DARO

THE LAST MISSION

Para los adictos a este programa que no lo hallan completado proporcionamos un truco para ver el final.

En la pantalla de presentación apretamos simultáneamente las teclas O, P, E, R, A y nos proporcionará inmunidad total.

SALAMANDER



Creemos que SALAMANDER posee un alto nivel de dificultad, dada la cantidad de obstáculos que podemos encontrar en nuestro camino.

Para que sea más fácil os diremos un pequeño truquillo que será de gran ayuda si tenemos OPTIONS.

Al pasar la mitad del nivel de la primera pantalla, nos encontraremos por el camino una cápsula, que si la cogemos hará que nuestras OPTIONS tomen una formación y estén fijas. Naturalmente, la operación tiene un tiempo limitado.

Si deseamos que ese tiempo sea infinito, lo que debemos hacer es jugar en DUAL PLAY y uno de los dos jugadores coger la cápsula, una vez recogida, el otro se deja matar y el que tiene laa cápsula nunca se le acabará a no ser que le eliminen.

Una vez hecho esto, no debemos volver a coger la cápsula que nos fija las OPTIONS, ya que si lo hacemos perderemos el tiempo y se acabará.



WONDER BOY

En el segundo nivel, en el último montículo, existe un espacio entre éste y el suelo.

Para poder pasarlo hemos de mantener pulsado el botón de disparo y sin soltarlo, saltar, con lo que veremos como nuestro protagonista da un salto mucho más largo.

POKES RAROS PARA SPECTRUM

JOMB JACK
Vidas infinitas: 49984,0
Sin enemigos: 52327,201
Inmunidad total: 52127,201

MONTY MOLE
Vidas infinitas: 38004,0
Eliminar objetos: 36641,201; 37528,201
Elim.apisonadora: 36301,201

ASTERIX
Vidas infinitas: 36723,0; 36724,0; 36725,0; 36726,0

SPINKY HAROLD
Vidas infinitas: 34560,128

CYBERUN
Inmunidad total: 37254,0

SABOTEUR
Vidas infinitas: 29893,255
Sin chuchos: 40004,201
Sin enemigos: 42036,201

CAULDRON-2
Vidas infinitas: 52974,0
Energia infinita: 52578,0
Inmunidad: 54572,252; 56571,201; 56572,175

SCOOBY DOO
Vidas infinitas: 29614,0

COMANDO
Vidas infinitas: 31107,201
No disparan: 61955,201
No granadas: 62697,201

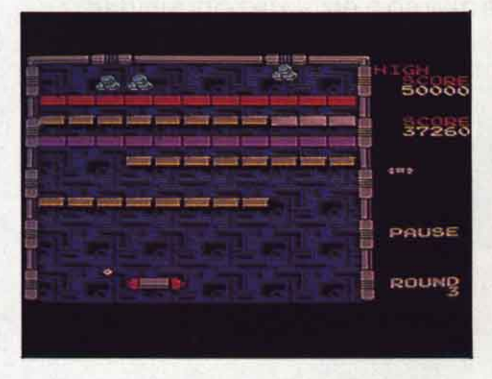
AVENGER
Vidas infinitas: 41200,24
Sin enemigos: 50454,201; 50480,201

MISTERIO DEL NILO
Vidasinfinitas: 37514,201; 37528,201
Bombas infinitas: 43995,0









Balas infinitas: 43933,0
Pasar de pantalla sin matar enemigos: 24026,68

ARKANOID
Vidas infinitas: 33702,127

DUSTIN
Inmunidad parcial: 52900,50

BATMAN
Vidas infinitas: 36798,0
Velocidad mayor: 26174,0
Botes y escudos infinitos: 31690,0

GAUNTLET
Vidas infinitas: 48488,201
Salud infinita: 48491,0; 48497,0
Pociones infinitas: 43632,0; 43633,0; 43634,0
Llaves infinitas: 44050,0; 44051,0; 44052,0

ROCKMAN
Vidas infinitas: 37200,0

GREEN BERET
Vidas infinitas: 40919,255
Soldados fuera: 47689,201
No disparan: 46317,8
Sin minas: 43912,0

CAMELOT WARRIORS
Vidasinfinitas: 50782,255; 50783,200
Sin bichos: 55911,201

ZYTHUM
Vidas infinitas: 52502,201
Bombas infinitas: 52508,201
Tiempo infinito: 50972,(0 a 99)

DYNAMITE DAN
Vidas infinitas: 52678,0
Sin enemigos: 58770,20

DYNAMITE DAN-2
Inmunidad total: 32575,201; 32587,201
Energía infinita: 28869,201
Sin bichitos: 29544,201

GUNFRIGHT
Vidas infinitas: 45832,0; 47592,0; 48032,0; 49233,0
Desierto total: 43167,201; 43499,201
Sin telegramas: 42968,201
Sin mujeres: 46735,201

GHOST'N GOBLINS
Energía infinita: 35127,0
Super-armadura: 35140,0
Pasar de todo: 34814,0; 35206,0; 35428,0



SERVICIO DE EJEMPLARES ATRASADOS



N. 2 Mi ordenador ya sabe dibujar. Enviando mensajes secretos. Juegos de laberinto. Traductor de texto. Almacenamiento de programas en BASIC. Rutinas de tanteo y tiempo. Software de allende las fronteras.



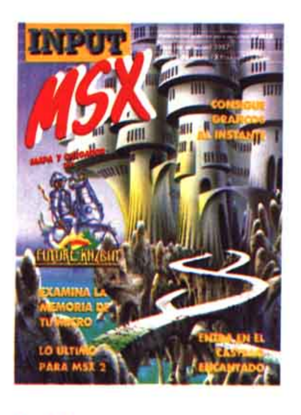
N. 6 La memoria de video. Todo sobre READ y DATA. El lenguaje de la tortuga. Puzzles y matemáticas. Estructura tus programas. Taller de hardware. Inteligencia artificial en tu micro.



N. 10 Lectura del directorio de un disco. Arquitectura de la Unidad Central de Procesos (CPU). Código máquina para todos. Generador de discursos. El ordenador y el teléfono. LISP e inteligencia artificial.



N. 11 Dibujando bit a bit. Entendiendo el PEEK y el POKE. Creador automático de menús. Mapa y pokes para LIVINGSTONE SUPONGO. SWAPS: el juego de los números invertidos. Biblioteca de datos.



N. 12 Diseñador de teclado. Lector de cabeceras de cinta. Música, micros y midi. Mapa y pokes para FUTURE KNIGHT. Examina la memoria de tu micro. Las serpientes sumadoras.



N. 14 Radiografía de un diskette. Las variables del sistema. Bueno como el oro. Mapa de SPIRITS. Ultimas novedades del software internacional. Arquitectura interna del ordenador.

¡NO TE PIERDAS NI UN SOLO EJEMPLAR!

INPUT MICROS quiere proporcionar a sus lectores este servicio de números atrasados para que no pierdan la oportunidad de tener en sus hogares todos los ejemplares de esta revista, líder en el mercado español. Podréis solicitar cualquier número de INPUT MICROS que deseéis, siempre al precio de cubierta (sin más gastos).

Utiliza el cupón adjunto, enviándolo a EDISA (Dpto. de Suscripciones), López de Hoyos, 141 - 28002 MADRID.

CUPON DE PEDIDO

Sí, envíenme contra reembolso......... ejemplares de INPUT MICROS de los números:

(escriba en letra de imprenta)

....

NOMBRE ____________________

APELLIDOS ____________________

DOMICILIO ____________________

NUM. _____ *PISO* ____ *COD. POSTAL* __________

POBLACION ____________ *PROV.* ________

TELEFONO ____________ *FIRMA*

HARD-ZOCO

Intercambio software de MSX. Oscar de Diego Martín. C/Artazagane 35,4. 48940 LEJONA (Vizcaya). Telf. (94) 464.39.47

Vendo ordenador SONY HB-75P junto con un magnetófono SANYO, 5 manuales, 2 cartuchos, más de 240 programas y unas 50 revistas por 35.000 pts negociables. Interesados llamar al tlf (973) 26.56.41

Vendo ordenador sony HB-F500P con 256K de RAM con unidad de disco de 3'1/2, cables, manuales, etc. Todo ello por 60.000 pts. Llamar al telf.: (943) 83.47.58. Preguntar por Iñigo, o escribir a C/ Eusko Gudari 31. ORIO (Guipúzcoa).

Vendo ordenador Philips VG-8020 de 80K con manuales, cables, más numerosos juegos de primera calidad por 25.000 pts. Llamar al telf.: (943) 83.47.58. Preguntar por Xabier. C/ Eusko Gudari 31,2. ORIO (Guipúzcoa)

Cambio NEMESIS o THE MAZE OF GALIOUS por NEMESIS-2 o F1-SPIRIT. Intercambio pokes, trucos y revistas. Llamar a (93) 245.17.89. Preguntar por Alberto.

Vendo ordenador CETEC MPC 80 MSX, con manual de instrucciones en castellano, todos los cables para el ordenador, joystick, revistas, varios juegos, y todo con su embalaje original. Todo por 30.000 pts. Llamar al tlf.: (93) 236.55.68 de 10 a 11 de la noche excepto festivos.

Vendo ordenador SONY HB-F700 con programas, ratón, unidad de disco incorporada. Llamar al tlf. 432.22.33, a partir de las 7 de la tarde, también me gustaría contactar con usuarios de Amiga.

Vendo ordenador MSX SONY HB-75P de 8OK RAM y 48K ROM en inmejorable estado, más unos 15O programas comerciales. Sólo a gente de Pamplona. Precio a convenir. Llamar al (948) 23.63.85. Preguntar por Juan Luis.

Desearía cambiar los juegos SPIRITS, COLT-36, BATMAN, MISSION TERMINATE, SEA HUNTER y BOOM. Todos son cassetes originales MSX en buen estado y los cambio por un cartucho original. Estudiaré ofertas. Miguel Cuanca Rodrigo. C/ San Enrique 16, 46113 MONCADA (Valencia).

Super Oferta! Se vende ordenador MPC-100 SANYO 80K con regalo de cassette especial Bit Corder SONY, joystick, más 200 juegos actuales. Precio a convenir. Llamar al telf.: (951) 22.88.09.

Vendo ordenador SANYO MPC-100 y MITSUBISHI MSX-2 con unidad de disco doble caras, 128K, con varios cartuchos y programas en disco. Los vendo junto o por separado. Llamar al telf.: (93) 313.97.42.

Vendo ordenador SONY HB75-P, cables, manuales, monitor PHILIPS fósforo verde, unidad de disco, 30 revistas y más de 100 programas. Precio a discutir. Tony Veas González. Telf.: (93) 330.09.17.

Compro ZX-SPECTRUM 128K, con cables, transformador, manuales del ordenador, joysticks, con interfaces y programas. Ofertas a: Francisco Fernández Garcia. EL TEJO. Barrio La Arteme 50. 39593 VALDALIGA (Cantabria).

Por dificultades económicas vendo MSX-2, unidad de disco, MSX-1 y SPECTRUM 48K a precio regalado. Escribir a Roberto Ramos. Camino de Fondabos. 22700 JACA (Huesca).

Vendo SPECTRUM 48K, poco uso, manuales en castellano e inglés, varias cintas con juegos y programas utilidades (compiladores Pascal, Forth, GENS-3, MONS-3,..), y revistas ordenadores. Todo por 25.000 pts. Juan José Cholvi Llinares. C/ Sant Pere 35. TAVERNES DE VALLDIGNA (Valencia). Telf.: (96) 282.21.22. Sólo fines de semana.



Cambio el cartucho PENGUIN ADVENTURE por THE MAZE OF GALIOUS (sólo zona). Interesados escribir a Ignacio Castro Lemos. Grupo Iberduero 6, 4 izq, CRUCES-BARACALDO (Vizcaya).

Vendo interface programable para joystick CM CUSTOM PLUS por 4.500 pts o cambio por lápiz óptico comercial para SPECTRUM. Luis Alberto Ruiz. Gran Vía de Fernando el Católico 74. 46008 VALENCIA. Telf.: (96) 332.06.64.

Vendo/cambio HIT BIT 20HP en perfecto estado más 90 programas y un cartucho por un AMSTRAD CPC 6128 o por 55.000 pts. negociables. Llamar al (93) 337.51 64. Preguntar por Ramon Sitges Hurtado.

GRAN OFERTA. Vendo ATARI STFM 520, medio mega de RAM, 192K ROM, unidad de disco flexible 3'1/2 y más de 200 programas en disco. Precio a convenir. Llamar al telf.: (93) 237.03.75. Preguntar por Arvin.

EL ZOCO

Cambio juegos, interesados llamar al teléfono (948) 55 36 39 de 14:00 a 17:00 horas.

Cambio programas MSX, tengo últimas novedades. Jordi Arias Ruiz. C/ Abat Escarré, 20-22, 3.º, 1.ª. Sant Boi. 08830 Barcelona.

Vendo cartucho MSX SVI-727 80 columnas, también tarjeta interface serie para impresoras de matriz de puntos con manual de instalación. Juan José Jiménez Ortega. C/ Núñez de Guzmán 158, 1.º B. Alcalá de Henares 28802 Madrid.

Cambio programas en cinta, tengo más de 400. Enviad lista a: Juan Rivera. C/ La Oliva, 101, 3.º-B. 41013 Sevilla.

Cambio juegos y programas de aplicación. Ribiano Ibáñez. Tel. (93) 652 35 55.

Vendo SPECTRAVIDEO 728, totalmente nuevo, con manual del usuario, cables audio y vídeo, tarjeta de garantía, Joystick y Revistas de Informática. Precio a convenir. Llamar al teléfono (986) 30 24 68.

Intercambio todo tipo de programas (últimas apariciones en el mercado). Enrique Navarro. C/ Primavera, 37, 2.º, 1.ª 08405 L'Hospitalet. Barcelona.

Vendo ordenador Philips VG-8010, manuales originales, revistas de MSX, 1 libro de BASIC MSX y más de 50 juegos. Todo por 25.000 ptas. Tel. (93) 874 41 67. Toni Herrera Torres. C/ Font dels Capellans Bl. 16, P. 2.ª, 3.º, 2.ª. 08240 Manresa. Barcelona.

Cambio juegos MSX, poseo de los mejores títulos. Escribir a: Pedro Serrano Soguero. C/ Avda. Puerto, 234, 2.º, 1.ª 46023. Valencia.

Cambio juegos MSX, pedir lista a José Roldón. C/ Corredera, 124. El Viso del Alcor. Sevilla. Tel. (954) 74 54 33.

Cambio juegos comerciales, poseo títulos famosos, llamar de 17:00 a 20:00 h. al Tel. (93) 347 03 30. David Carreño. C/ Llorens i Barbà, 57-59, At. 2.ª Esc. B. 08025 Barcelona.

Vendo Ordenador SONY HB-101P con ampliación de memoria de 32 K., con cassettes Fernando Bleda López. C/ Conchita Piquer, 10, B-38. 46015 Valencia.

Intercambio juegos para MSX y MSX-2 en disco de 3,5". Enviar lista a Rubén Señor Cruz. C/ Avda. Mesa y López, 12, 8.º-B. Las Palmas de Gran Canaria. O llamar al Tel. (928) 27 17 06.

Cambio juegos MSX, tengo los mejores títulos. Jesús Peña. Avda. C. Barcelona, 140. 28007 Madrid. Tel. (91) 433 77 46, de 18:00 a 21:00 horas.

Vendo Ordenador MSX SONY HB 101P de 48 K., con cables, todas las revistas de INPUT MSX, más de 60 juegos, todo en perfecto estado y con un precio que oscila entre las 25.000 o 30.000 ptas. Llamar a Juani. Tel. (985) 69 70 14.

Intercambio juegos MSX y MSX-2, tengo los más actuales. Eduardo Gómez Gutiérrez. C/ Baleares, 3, 5.º-A. 21004 Huelva. Tel. (955) 25 71 39.

Cambio juegos MSX, enviar lista a José Mourente Veiga. Avda. del Mar 1-3, 6.º-B. 15406 Ferrol. Tel. (981) 31 83 25.

Intercambio programas en MSX, poseo novedades, busco aplicaciones. Iñaki Buján Varas. Gpo. Tomás Zubiría e Ibarra 10, 7.º-C. 48007 Bilbao. Vizcaya. Tel. (94) 445 97 95.

Vendo ordenador SPECTRAVIDEO SVI-328, monitor, impresora, tarjeta de 80 columnas con más de 40 discos, Pascal MT, Turbo Pascal, Cobol, MBasic, Basic Apple, y muchos juegos pasados a disco, con un adaptador CCG a MSX y sistemas de disco MSX. Todo por 120.000 ptas. Llamar de 21:00 a 23:00 horas al Tel. (985) 33 11 50.

Intercambio programas MSX tengo más de 100 y últimas novedades. Escribir a Otto Pérez. C/ Llull, 184, pral. 2.ª 08005 Barcelona.

Vendo impresora Ploter PRN-C41 totalmente nueva y casi sin usar se incluye garantía y manual de instrucciones, así como libro del Ploter, 4 recambios de bolígrafos y 3 de rotulador de dicha impresora. Tel. (956) 60 47 81

Intercambio programas MSX y MSX-2, en Diskette de 3,5", también hago programas o trabajos con impresora. Julián Carrión. C/ Roble 1. La Palma. 30593 Cartagena. Murcia.

Vendo cassette cargador-grabador Philips último modelo, especial para ordenadores MSX, está prácticamente nuevo con embalaje e instrucciones. Nixan Tel. (985) 36 41 21.

Intercambio toda clase de programas, últimas novedades. Jesús Arias López. C/ Gran Vía, 45, 1.º-A. Caravaca de la Cruz. Murcia. Tel. (986) 70 08 46.

Intercambio programas MSX, en disco de 3,5", escribir a: Ricardo Durán Carrasco. C/ Las Moradas, 36, 3.º-B. 47010 Valladolid. Tel. (983) 25 18 02.

Intercambio Programas MSX-1 y MSX-2, solamente en disco. Carlos Roberto Delgado. C/ Pablo Ruiz Picasso, 12, 4.º 50015. Zaragoza. Tel. (976) 51 22 97.

Intercambio todo tipo de programas para MSX y MSX-2 en Disco de 3,5". Daniel Cortés Zaragoza. C/ Escultor Peresejo, 26, 7.º 03800 Alcoy. Alicante.

Se venden dos Ordenadores MSX Philips VG-8020 y SONY HB!10P, nuevos, completos con cartucho del Némesis. Todo por 50.000 ptas. Tel. (928) 27 16 37.

Intercambio juegos MSX, escribir a Juan Carlos Martínez Robles. C/ Valencia, 492, 6.º, 2.ª. Barcelona Tel. (93) 249 78 99.

Cambio juegos y programas para MSX en código máquina. Escribid a Gabriel Bustos Marín. C/ Crrta. de Circunvalación, 28. Villacarrillo. 23300 Jaén.

Cambio juegos MSX primeras marcas, preguntar por Roberto después de las 22:00 h. al Tel. (985) 22 27 04. C/ Capitán Alemida 35, 6.º G. Oviedo.

Cambio cartuchos MSX, a poder ser con gente de cerca de Barcelona. Xavier Castillo. Tel. (93) 865 82 79.

EL ZOCO

Vendo ordenador PHILIPS NMS 8250 dos unidades de disco y teclado independiente por 79900 negociables. Interesados llamar al 93-371 76 80.

Urge vender: Ordenador TOSHIBA MSX 64k, monitor PHILIPS fósforo verde, juegos, cables, manuales de instrucciones, revistas, pokes, cassette, joystick Quick Shot I, todo poco usado y en buen estado por 50.000 ptas. negociables. Julián Martínez Fuent. Telf. 91-619 61 35.

Vendo ordenador MSX-Sony HB-75P 80k + joystick + lote de juegos originales + 1 cartucho = 35.000 pts. Llamar a Jerónimo 948-22 21 51.

Vendo Philips VG-8235 MSX2 con unidad de disco y manuales en castellano, todo en sus embalajes originales por 45.000 ptas. negociables. Regalo montones de programas y revistas del sistema. Manuel Martínez. C/ Baronesa de Malda 14 4 2. 08950. Esplugues de Llobregat (Barcelona). Teléfono 93-371 38 55.

Contacto con usuarios de MSX-2 y ATARI ST para el intercambio de astucias, trucos, y los últimos juegos y pokes. Abstenerse no serios. Escribir a APARTADO CORREOS 23003. BARCELONA 08028.

Contacto con usuarios de MSX1 y MSX-2 con unidad de diskette para intercambiar experiencia, juegos, trucos y pokes. Interesados llamar a: JOSE. Tel. 371 76 80. C/ Carmen, 82 bajos 2. 08950. Esplugues de Llobregat. Barcelona.

Vendo Tableta gráfica Philips (MSX/MSX2) completamente nueva y programa de gráficos MILLER GRAPH (cartucho) con opción de Tableta gráfica, todo por 10.000 pesetas. Razón: Albert Clotet Solé. C/ Joan Maragall 3, 4A. 08700 Igualada (Barcelona). Telf. 93-803 42 10.

Vendo SVI-728, monitor fósforo verde, cables de conexión, manual en castellano, todo ello comprado en enero del '88. Más revistas y programas. Todo por 70-80.000 negociables. Jesús Angel Villanueva. 943-81 22 70.

Estoy interesado en aprender a dibujar en c/m. Interesados escribir a Eduardo Martín Lanza. Paseo de Larios, edf. Ana Cristina 2, 4,B. Torre del Mar 29740. MALAGA.

Vendo ordenador Amstrad PCW-8256 con monitor e impresora, 2 manuales en castellano, 17 discos 3", Libros de informática, 70 revistas MSX, 20 revistas PC-PCW-CPC, Listado de 210 programas MSX, 41 programas MSX en cinta cassette, 17 programas PC en disco 5 1/4, 120 programas PCW-8256. Apartado 274, TALAVERA DE LA REINA, 5600 (Toledo)

Atención cambio programas MSX-MSXII y ATARI ST. Contestación asegurada. Escribir a: Ap. Co. 23003. 08028 Barcelona.

Cambio cartucho THE GOONIES por cartucho NEMESIS, NEMESIS 2 o F1 SPIRIT. Interesados escribir a: José Manuel Terrin. C/ Serrablo 131. 22600 Sabisanigo (Huesca).

Te interesa aprender código máquina de una sentada. Entonces, ¡atrévete! y escribe a: INTERSOFT MSX. C/ Rodríguez 4, 3 A, 39002 SANTANDER.

Vendo por no usar el siguiente lote: ordenador SONY HB–10P MSX 80K RAM con garantía, cassette ordenador, 2 joysticks, programas, 35 revistas MSX, manuales y libros; todo por 35.000 pts. Interesados llamar de 7 a 11 noche a Dany (988) 122342 (Palencia).

Ofrezco Spectrum Plus, con teclado profesional Sega-3, libros de instrucciones, varios cassettes con programas y cables de conexión. Todo en perfecto estado. Lo mandaré contra reembolso al mejor postor. Contactar con V. Ibiza. Telf. 973-23 19 52 de 3 a 6 tarde o al 973-20 01 00 de 7 tarde a 12 noche. Por correo: San Martín 53, 2. 25004 Lleida.

Vendo ordenador Sony Hit-bit 75b, MSX1, 80k, cassette, libro código máquina, utilidades y juegos. Ignacio Gámez Bernal. C/ Serrano Parres 27, 1A. MALAGA 29014. Telf. 952- 25 60 12.

Club de informática. Si tienes ganas de formar parte de un club, no te lo pienses más, POWER SOFT es un club de informática de MSX y compatibles. Para mayor información: telf. 968-804 72 20. Escribir a Santiago Manuel Sánchez Navarro. Apartado de Correos 46, 30820 Alcantarilla (Murcia).

Vendo unidad de disco Sony HBD-50 nueva por 30.000 pts. Telf. 93-207 22 00 (tardes).

Vendo ordenador Sony Hit-bit 55 P, junto con ampliación de memoria Sony 64k, y con cables de conexión a T.V. y a cassette, 2 manuales de introducción al MSX. Todo con embalajes originales y en perfecto estado por el precio de 20.000 pts. Interesados llamar al teléfono 351 67 64 de BARCELONA.

Desearía contactar con usuarios del MSX, para intercambiar ideas, opiniones, trucos de sonido, de gráficos..., (soy novato). Juan C. Fernández. Av./ Vidal i Ferraquer 61, 1, 4. 43205 Reus (Tarragona).



Vendo ordenador MSX Toshiba Hx-10 de 64k RAM y 16k VRAM como nuevo y con todos sus cables y manuales. GANGA: sólo 17.000 pts. y regalo revistas y cintas con juegos. Llamar al teléfono 93-658 35 17 a partir de las 5 de la tarde. Juan Manuel López, Grupo San Jordi E 1, 3, 1. Viladecans (Barcelona).

Vendo el siguiente equipo en perfecto estado: ordenador MSX Sony Hit-bit 10 P de 80k RAM, 2 joysticks, cassette especial para ordenadores, juegos, varias revistas para el sistema MSX, manuales y cables de conexión. Todo por 36.000 pts. negociables. Llamar a MOSES 988-12 23 09 de 6 a 8'30 tardes.

¡COOOMO MOLA!

XOR

No existen los factores aleatorios en los laberintos del palacio de XOR. Si consigues resolver por completo el puzzle, más los 15 niveles de dificultad, y el anagrama encriptado, estarás cualificado para ser nombrado miembro de la orden de XOR.

C-64, Spectrum, Amstrad 875
Disco Amstrad 1750

ROADWARS

Controla tu vehículo de combate en la lucha por limpiar las pistas cíclicas de la luna, plagadas de obstáculos. Dos oponentes lado a lado en una lucha a muerte, en la que sólo puede quedar uno.

C-64, Spectrum, Amstrad 875
Amiga 4700
Próximamente en Atari ST

INSIDE OUTING

Nunca hasta hoy se había visto un juego de 3D tan impresionante como este. Hasta puedes mirar detrás de los cuadros, jugar al billar o abrir armarios. Encuentra las joyas escondidas en la casa, o nunca saldrás de ella.

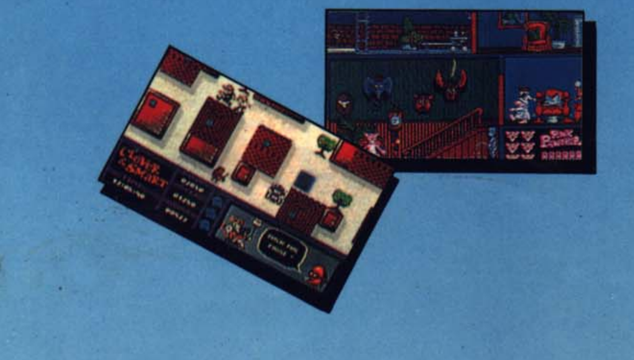
C-64, Spectrum, Amstrad 875
Spectrum+3 Disco 1750



DRO SOFT, Fco. Remiro, 5 - 7 - 28028 Madrid - Tels. (91) 246 38 02 / 411 41 77 / 411 28 11

DEL COMIC A LA PANTALLA







Commodore, Spectrum, Amstrad, 875
Amstrad Disco, 1750

Commodore, Spectrum, Amstrad, 875
Spectrum + 3, Amstrad Disco, 1750
Atari ST, Amiga

Commodore, Spectrum, Amstrad, 875
Spectrum + 3, Amstrad Disco, 1750
Atari ST, Amiga





DRO SOFT Fco. Remiro, 5 - 7 - 28028 Madrid - Tels. (91) 246 38 02 / 411 31 77 / 411 28 11